オタク学入門

岡田斗司夫

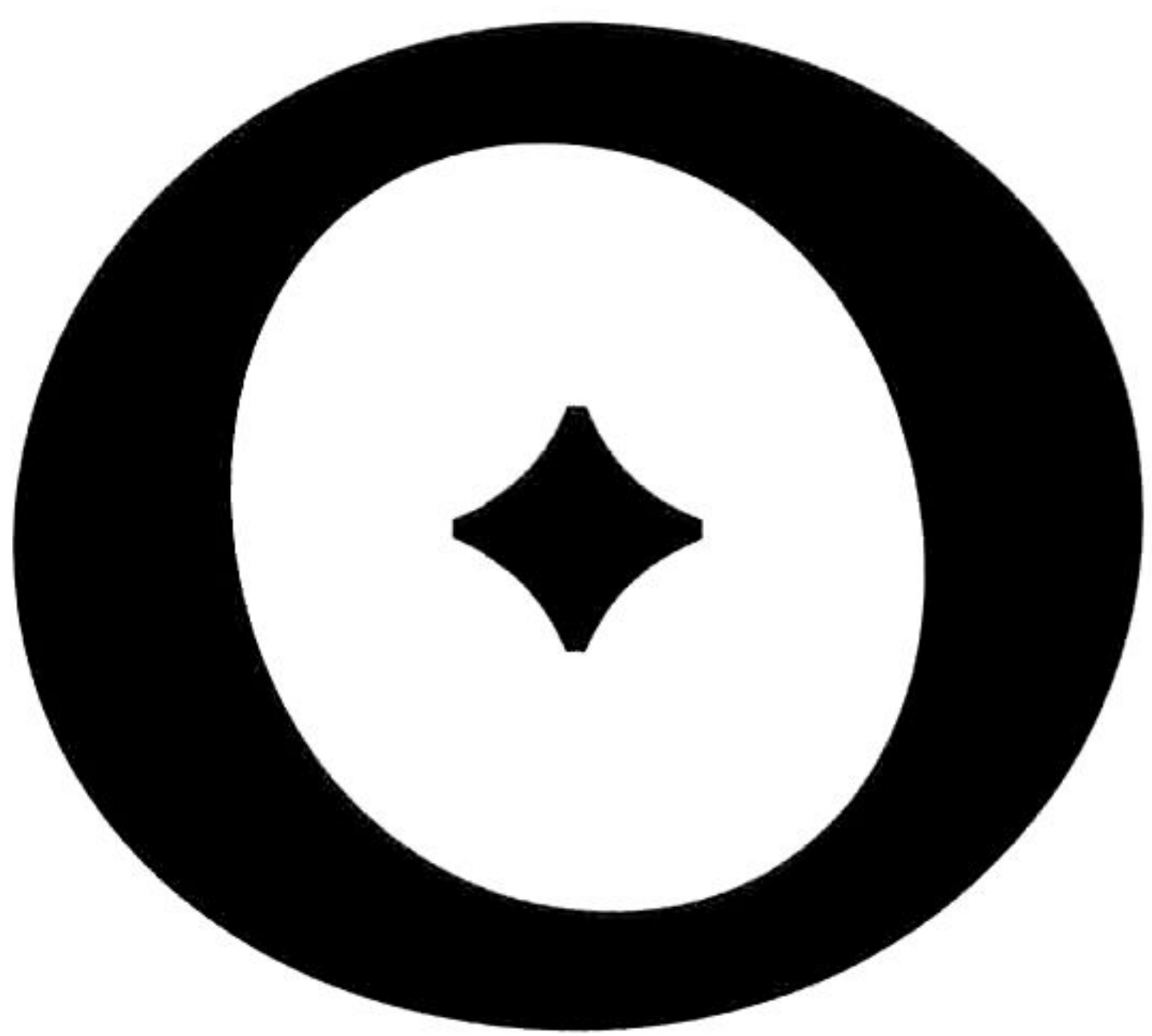
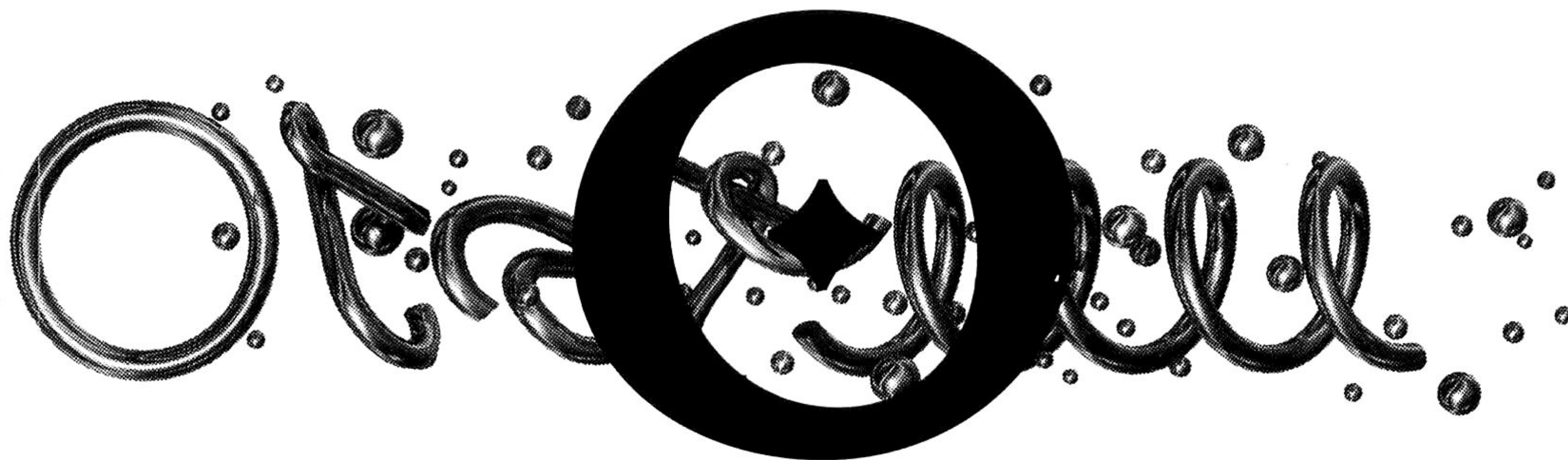
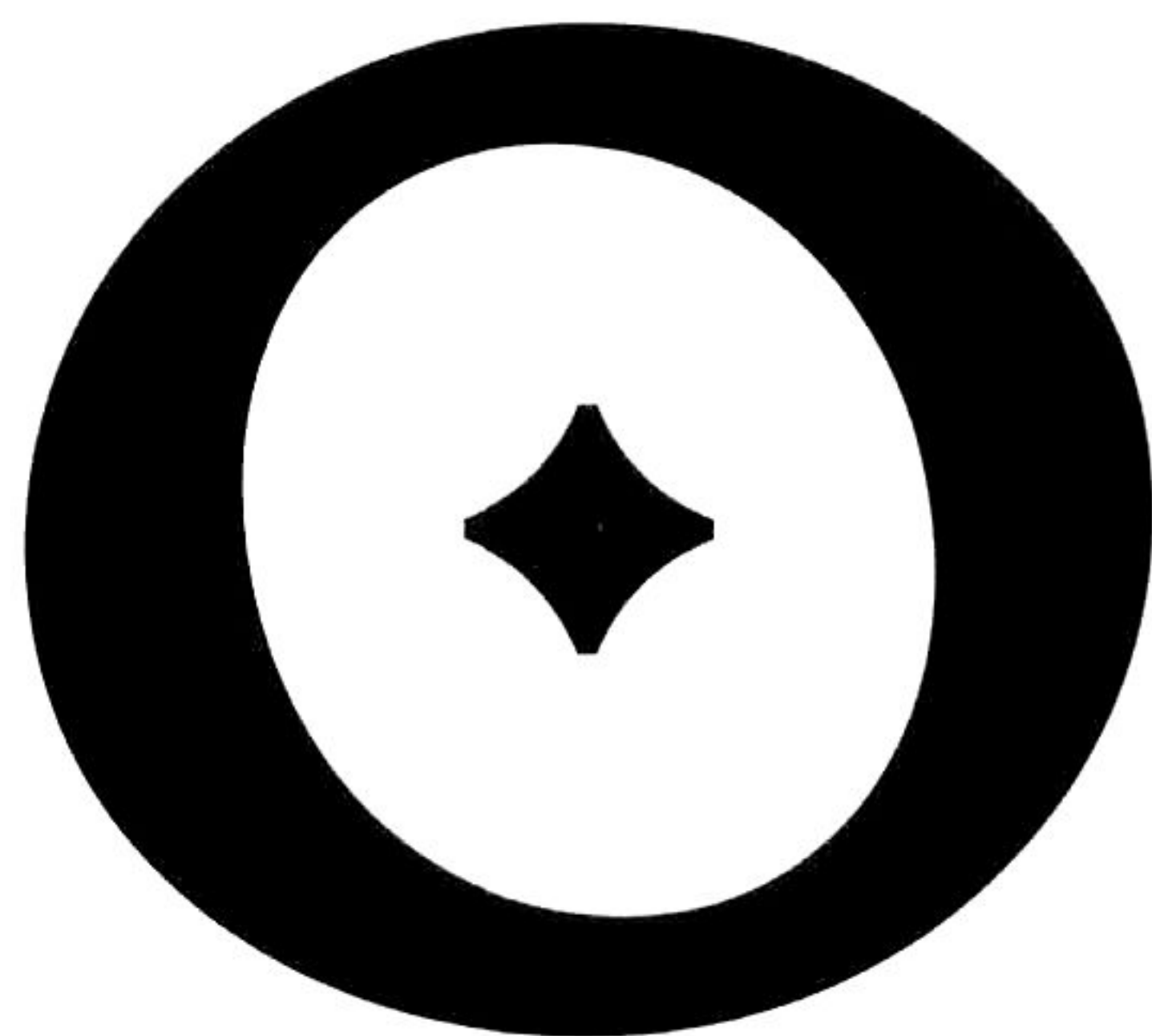
INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

TOSHIO OKADA

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

岡田斗司夫 オタク学入門

太田出版

TOSHIO OKADA INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

オタク学入門

目次

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

オタク学入門

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

Otaku

I

オタクの正体

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

I-1 オタク進化論

●隠された「オタク」の語源

最初にクイズからはじめよう。
「オタク」はNHKの放送問題用語である。
これはイエスかノーか?
答えは、残念ながらイエスだ。
僕がこの事実を知ったのは、NHKで取材を受けたときだ。「オタキング」を自称している僕に、海外のアニメ事情について話してほしいという依頼があった。それにあたって「オタク」という言葉は使えないといわれたのだ。たぶん、NHKの人は、「ファン」とか、「マニア」にい い換えて欲しかったんだと思う。
このエピソードはオタクの不幸を物語っている。つまり、「オタクとは何か」が、イメージだけで不当に語られ、差別され、きちんと検討されてこなかった不幸だ。いってみれば、日本人に取材しないで展開されてきた日本人論、みたいなものか。
では、未だ知られていない「オタク」という言葉の発生から遡ってみよう。
「オタク」という言葉を使いはじめたのは、慶応大学幼稚舎出身のおぼっちゃまたち、というの

が、オタク業界での一応の定説だ。彼らは熱烈なSFファンで、その中の何人かは「スタジオぬえ」というオタク系アニメ企画会社に就職し、オタク受けナンバーワン・アニメ『超時空要塞マクロス』を作って大ヒットをとばした。

ときに西暦1982年。彼らはまさに全オタク、憧れの存在だった。

その彼らが、SF大会などファンの前でオタクと呼び合っているのだから、他のオタクたちが真似ないはずはない。しかも、情報交換の必要性から初対面の人と話す機会の多いオタクにとって、相手への軽い敬称でもある「お宅」という言葉は、便利なものだった。

おまけに彼らは、自分たちのアニメ『マクロス』で登場人物にも「おたく」と呼び合わせている。

「おたく、そういう人？」

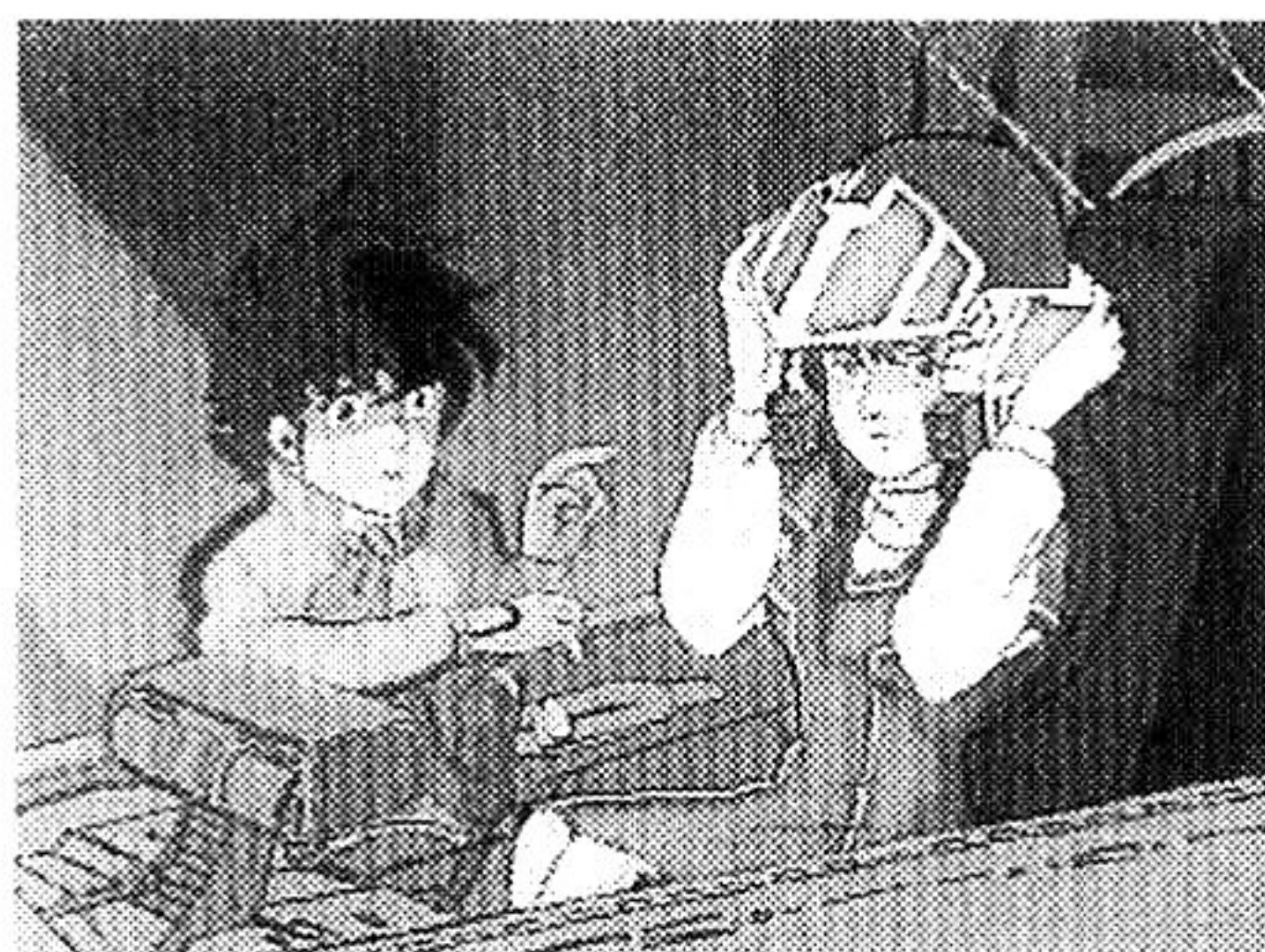
というのがヒロイン・ミンメイが主人公・輝を誘うお言葉だ。

お嬢さんお坊っちゃんタイプで、今までの努力根性熱血貧乏タイプのヒーローとは大きくかけ離れている二人が「おたく」と呼び合っているのはなかなか象徴的だ。

いずれにせよ、スタジオぬえのオタクたち・及びその作品『マクロス』がきっかけで「オタク」という呼び方はあっという間にオタクたちの間で広がった。コミケと呼ばれる同人誌即売会にくるような、初心者のファンたちまで「オタク」「オタク」と呼び合うようになった。同時に、自然発生的に「オタク」と呼び合う人々を「あいつら、オタクだから」と十把一絡げに差別する言い方も生まれた。

だから、82年の夏頃にはすでにSFファン同士はお互いを「オタク」と呼ぶのを止めていた。

「オタク」という言葉は、まずオタク自身の中で差別用語になったのだ。

僕自身、大阪の自分の会社では、東京のすかしてばかりで中身の伴わないSFファンたちを

●『超時空要塞マクロス』第3話より。第4話にも、輝がミンメイを「おたく」と呼ぶシーンあり。©ビックウエスト

「オタクはほんまに」とかいって笑ったりしていた。その現象をロリコン誌『まんがブリッコ』のエッセイで中森明夫が指摘したのが83年のことだ。それが今や『現代用語の基礎知識』にしっかり載っている。

後に、オタクという言葉は、マスコミが幼児連続殺人事件の際にM君の部屋を映しだし、オタクの犯罪として一方的に断罪した不幸もあって、「家にずっとこもって外にでない人たち」みたいに誤解されて広まった。「お宅」というインドアなイメージがうまく重なったからだろう。

結果「アニメやまんが、ゲーム好きな奴」イコール「ずっと家にいて暗くて人付き合いの悪い奴」という誤解を生むことになった。当初の「初対面の人間にも失礼にならないための呼びかけ」という社会的要素は、なぜか置き去りにされてしまったのだ。

●映像時代の生存競争に適応したオタク

しかし、僕は実はオタクは、差別される人種どころか、「映像の世紀」といわれるこの20世紀に生まれたニュータイプの人種だと思うのだ。つまり映像に対する感受性を極端に進化させた「眼」を持つ人間たちがオタクなのだ。

もちろん、映像の時代がもたらした、この人間の視覚の進化は緩慢ながらあらゆる人間にも及んでいる。

それは19世紀の人間が、たとえば映画『スピード』を見せられたときの戸惑いを想像すればわかるだろう。カットバックが多用された映像は、その文法を知らない人間にとっては、理解不能のものであるはずだ。しかし、僕たちはそれを何の違和感もなしに理解して楽しむことができる。

とりあえず、ここではオタクの定義として、「進化した視覚を持つ人間である」を、第1項目

としてあげよう。
では、オタクの進化した視覚とは何か、どうしてそうした視覚を持つにいたったのかについて説明しよう。

●オタクの発生

オタクが発生したのはいつだろうか？
テレビの普及とともに、というのが一般的な答えだろう。映画からはじまった映像の時代は、テレビの普及を待って、それが日常化したからだ。もちろん、これは間違いではない。
しかし、実はオタクが数・質ともにぐっと成長したのは、ビデオデッキの発売以降のことなのだ。
ビデオデッキの発売前に既にオタクだった奴らがいた。ごく少数のこういった人たちが、今では考えられないような苦労をしながらオタク道を極めていたのだ。
オタクの黎明期、ビデオはもちろんアニメ誌すらこの世にはなかった。
それでもただ何となく、同じように見えるアニメの中に明らかに違うものを感じ、その差がどうやらスタッフと関連があるらしいことに気がつく「原オタク人」たちがいた。彼らは必死で目を凝らして、大学ノートにスタッフリストを写し、その関連を研究した。
たとえば『ゲッターロボ』というロボットアニメがある。この作品はガンダム以前の正統派ロボットアニメで、いまだに一部オタクたちの心の原点となっている古典的名作だ。
この『ゲッターロボ』は作監（通常、アニメ作品は複数のアニメーターが絵を描く。だからそれを一つの絵に統一する作画監督、略して「作監」が必要だ）によって明らかに絵や雰囲気が違う。

たとえば作監が小松原一男の場合、登場人物たちの顔が異常に端正で、美形キャラばかりになる。キャラクターにこだわるタイプのファンには受けがいい。そのかわり動きの切れが悪く、戦闘シーンがタルいという、ロボットアニメとしては致命的な欠点を持っている。

これが中村一夫だと全然違う。彼が作監のときは絵が汚れている。具体的には、キャラクターの顔がやけに劇画調だったり、メカに汚しや影が入っている。

作監が野田卓夫の場合、アングルが斜めだったり、極端な遠近感がついていたり、殴ったときに妙な火花が飛んだり、演出方法が独特だ。

アニメというのは作監によってこんなに変わるのだ。

これは、発見だった。それまでは暗号にしか見えなかったスタッフクレジットと作品の関係が徐々に解明されていったのだ。

やがて、原オタク人たちの調査はこの「作監ごとの内容差」だけではなく、原画マン（アニメーターは大きく分けて「原画マン」と「動画マン」に区分される。演技や動きの基本となる絵を描くのが原画、それを滑らかに動かすように細かく間をとって作画するのが動画だ）の個性の差にまで至るようになった。

アニメ誌のない時代に、作監と原画と動画がどう違うのか、解読するのは至難の業だったのはいうまでもない。もちろんビデオもないのだ。原オタク人たちにとってテレビアニメの30分がいかに充実した時間であったかが、容易に想像がつくというものだ。

●ラムちゃん変身の謎を探れ

原画マンの名前と作品とを理解するキッカケを作ってくれたのは『うる星やつら』だった。

『うる星やつら』のラムちゃんは、描く原画マンによって全然違う。放映当初は原作者の高橋留

●『ゲッターロボ』のリョウを小松原一夫風に描くとこうなる。キャラクターは端正な表情だ。

●リョウの中村一夫風バージョン。劇画調で怖い。

美子が描くマンガのラムちゃんに似ているのが上手なラムちゃん、違うのは下手なラムちゃんと原オタク人たちも考えていた。
ところが、高橋留美子のラムちゃん自体がどんどん変わる。連載当初はペン先の強弱が強く、やや劇画調で殺伐とした印象だったのが、徐々に強弱がなくなってくる。
小学館コミックス版『うる星やつら』25巻から35巻ぐらいが、いちばん人気のある絵だ。ペン先に微妙な表情があるといわれている。
逆にそれ以降になると、絵にまったく強弱がなくなってアニメみたいになってしまった。最近作の『らんま½』は、このようないわゆる「アニメ絵」で描かれている。
さて、原作の絵自体が変わるため「原作に似てる」だけではアニメーターの力量は評価できなくなってしまった。そこで慣習にとらわれない若いアニメーターたちは、自分の好みをラムちゃんにかぶせて描くようになった。
西島克彦の描く西島ラムはお尻がでかくて太股が太い。
森山ラムは顔がかわいく、原作のタッチに忠実だ。
土器手ラムは胸がでかくて色っぽい。
1話のテレビアニメを描くのに2名〜10名くらいの原画マンが担当する。当然シーンごとに違うラムちゃんになる。どんなラムちゃんがあったかと、スタッフクレジットをつきあわせて頭の中で組み合わせる。
「今回のラムちゃん、初っぱなとCM後の空飛ぶとこはやたらお尻でかかったなあ。前々回のあそことあそこもだ。ということは、あのシーンをやったのは西島さんか……」
これはそんじょそこらのパズルよりも難しい。なんせビデオのない時代である。テレビ放映が終わってしまうと、目の前にはもう何一つ確かなものは残っていないのだ。もちろん自分でノー

●『ゲッターロボ』のハヤトの野田貞夫風バージョン。なぜかコクピットが斜めになる。

『うる星やつら』LUM(ラム)に見る

アニメーターの個性(パーソナリティー)の違いと言う程(ほど) 明確では無いかもしれないが、それなりに何か特長出ちゃってる様な、極めて部分的な掘り下げ。

BY 北久保弘之.

ラムちゃんと一言(ひとこと)で言っても、描いているアニメーターによって、ビミョーな違いがあるのだが、ここでは森山ゆうじ氏、西島克彦氏、土器手司氏の描くビミョーさ加減に触れる。

まず

森山氏のラム.

森山さんのラムは
後期型を描いてみた
初期との違いは
眼(め)と前髪.
眼の形が丸くなったのと
前髪のヴォリュームが増えた.
森山ラムの特長は
ホッペのやわらかい
カーブ. あと.
ボディのディティールに
所々、肉感的な
タッチが入る.
この辺は土器手さんの
ラムとも通じる
ものがある.

自分にとって
昔、散々描いた
ラムの基本型が
コレ.

●北久保弘之氏による作画マン毎のラムちゃんの違い。これをテレビ放映中に見分けるのだから、大変だ。

西島氏の
ラム

西島さんのラムちゃんは
非常に豊満なのが特長。
御三方の中では一番違いが
判り易いのではなかろーか？
絵のタイプも、森山氏、土器手氏の
軟質系に対し、西島氏は
硬質系になる（軟質、硬質は、
絵の上手い下手とはカンケーないです）。

針でつついたらハジけちゃいそーな
西島さんのラムの胸、腰、尻には
圧倒される。

角がハッキリ見えてるのも西島ラムの
ポイントである。

鼻の形などが
特長的、
表情も
豊か！

土器手氏の
ラム

土器手さんはスタイリッシュな
フォルムの処理が特長。御本人の
原画の線はイラストに近いタッチ。
等身のバランスは結構
頭が大きめなのだが、
乳や股間等の
線のこだわりは
仲々、写実的。
よく観察すれば
判ると思うが、
瞳の大きさ、髪の毛の
カゲのフォルム等、
三者三様にビミョーな
違いがあるのだーナ。

小川博司、堤規至、原勝徳氏らの担当回では、女性キャラはなるべく可愛らしく描かれています。ところが大塚氏の手にかかると、ハナの穴は開くは、目や眉にシワを入れまくるは、歯グキは見せるはで、女性キャラでもギャグのためには容赦無しの「絵」になります。(笑)

ハナの穴を強調

歯グキが出てる

荒川真嗣

眉間の一本ジワ

まゆもが●でなく やや▬型

この人のデフォルメも面白い。大塚正美氏の影響下にあるが、最近は独自のタッチを確立した。キャラのりんかくが全体的に丸みを帯びているのが特徴。

湯浅政明

スペシャルの「ブリブリざえもん」の回が代表作。この人の場合、これ以上崩すと「もはや人間に見えない」というギリギリの線までデフォルメしちゃう。スゴイ。

95年クリスマススペシャルより

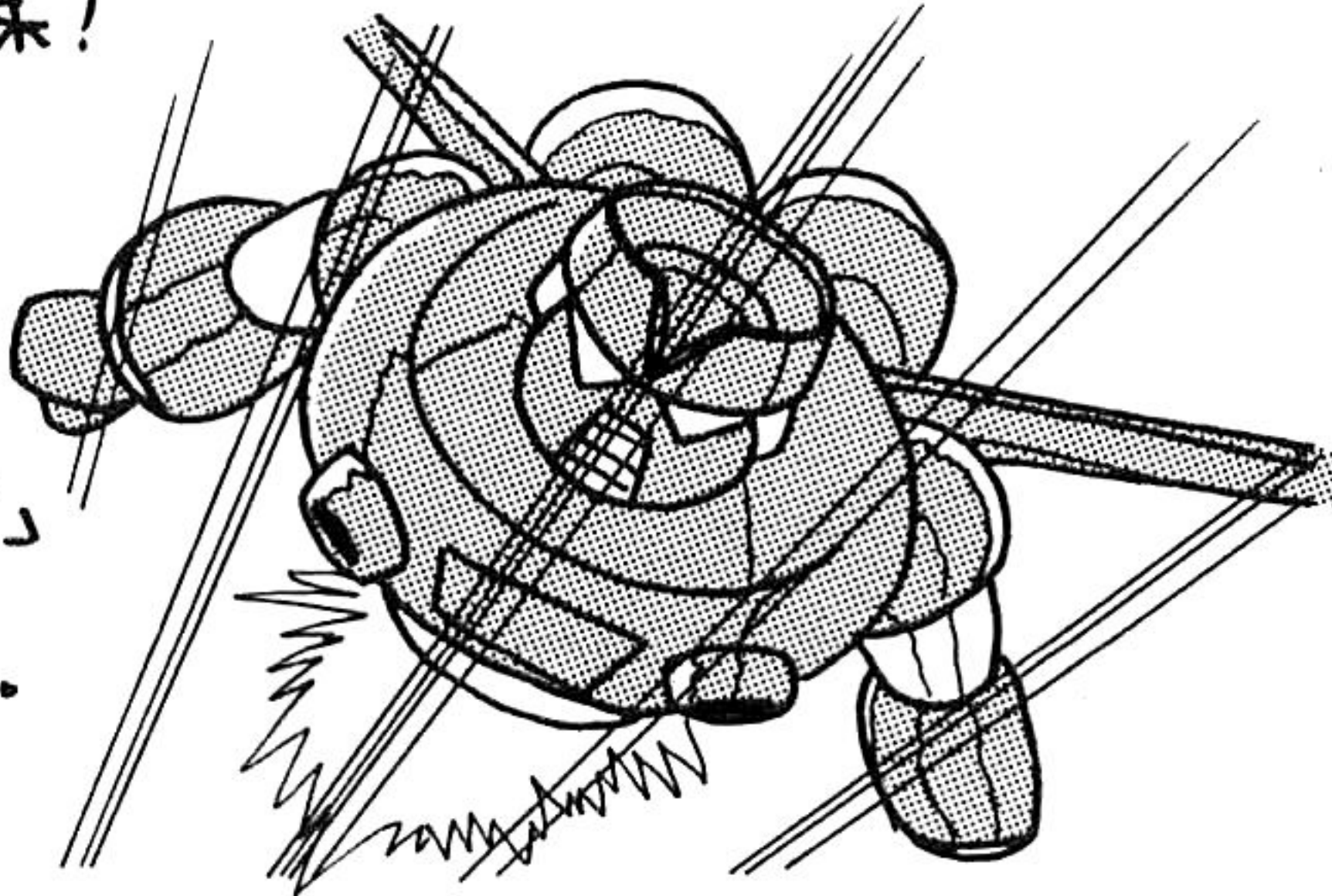
林静香

この人は絵柄より「動き」がポイント。「しんのすけのフニャフニャ動き」や「シロのクタ〜ッとした動作」を確立した天才的な「動き」の感覚の持ち主。旧OP「オラはにんきもの」で「セミの格好したしんのすけの軽やかなステップ〜一転してスローな飛行」「最後のしんのすけとシロのムチャクチャなダンスと、どアップで静止するまでの奇妙な動き」は この人にしか出せない味!

高倉佳彦

林作画が「ユニークな動き」としたら高倉作画は「スピーディで、かつ重厚な動き」にその魅力があります。スペシャルの「アクション仮面」「カンタムロボ」の回では高倉氏のアニメートの才能がいかんなく発揮されていて気持ちイイです。アニメは動いてこそ華!!

●本物のオタク・眠田直氏による「ＴＶクレヨンしんちゃん作画判別法」。このようにオタクの目は鋭い。

おっ?

TV クレヨンしんちゃん 作画判別法

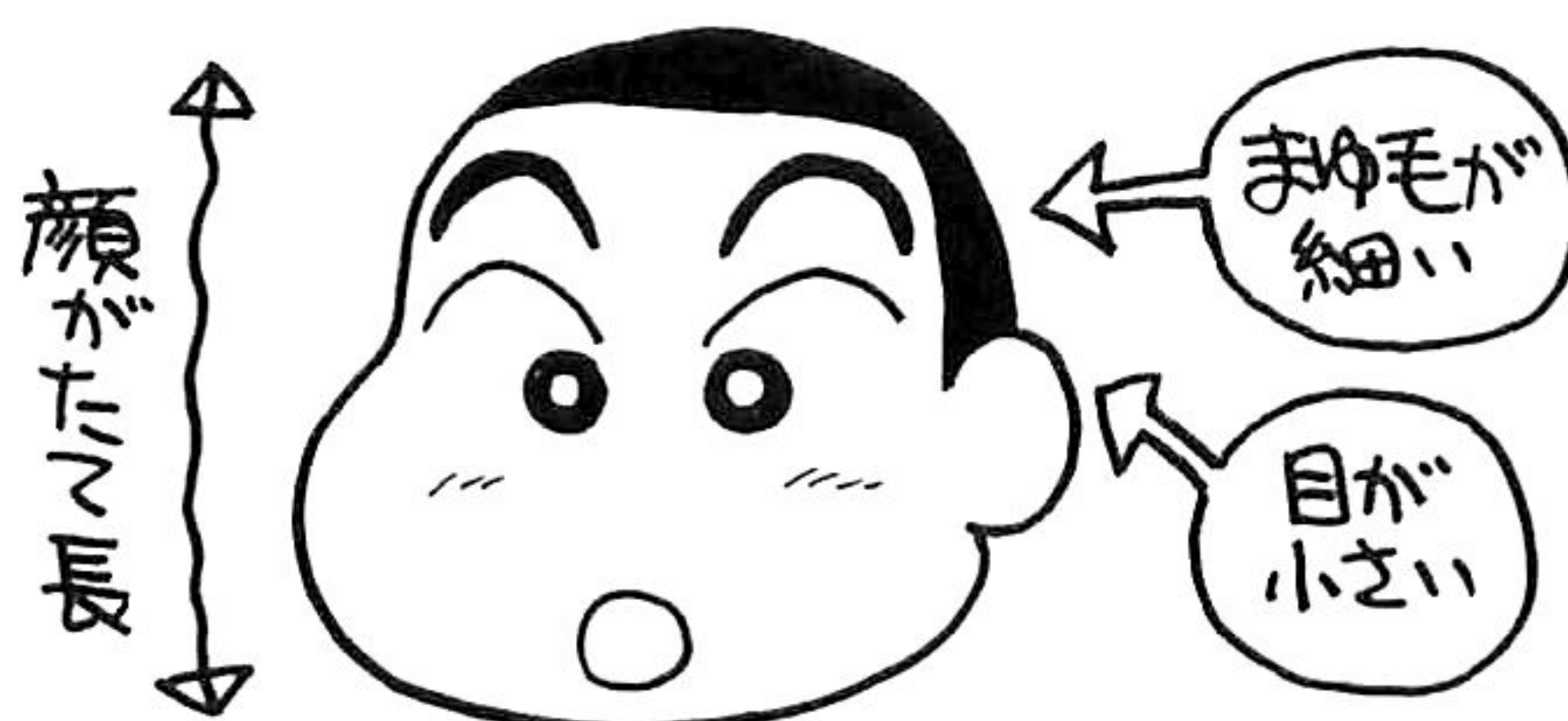
BY. 眠田直

①時期によるちがい

TVの「クレヨンしんちゃん」は92年春スタート。今年で丸4年になります。この間に「クレしん」の絵柄は少しずつ変化しています。

顔がたて長

まゆ毛が細い

目が小さい

<初期・第1話(92年)>

現在、世間に浸透している「しんちゃん」のイメージとはかなりちがうので、今見るとオドロキです。ほとんど別人。

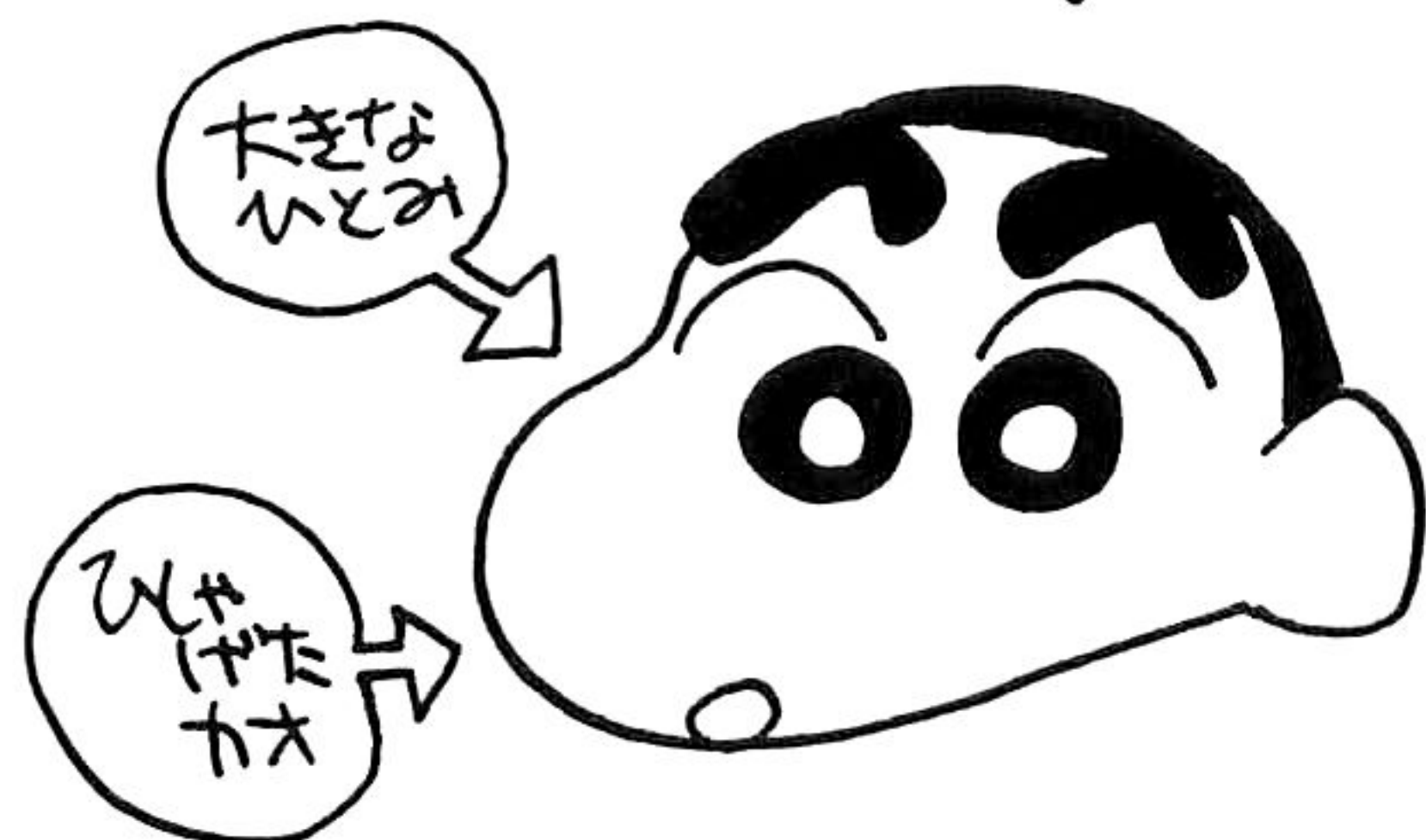
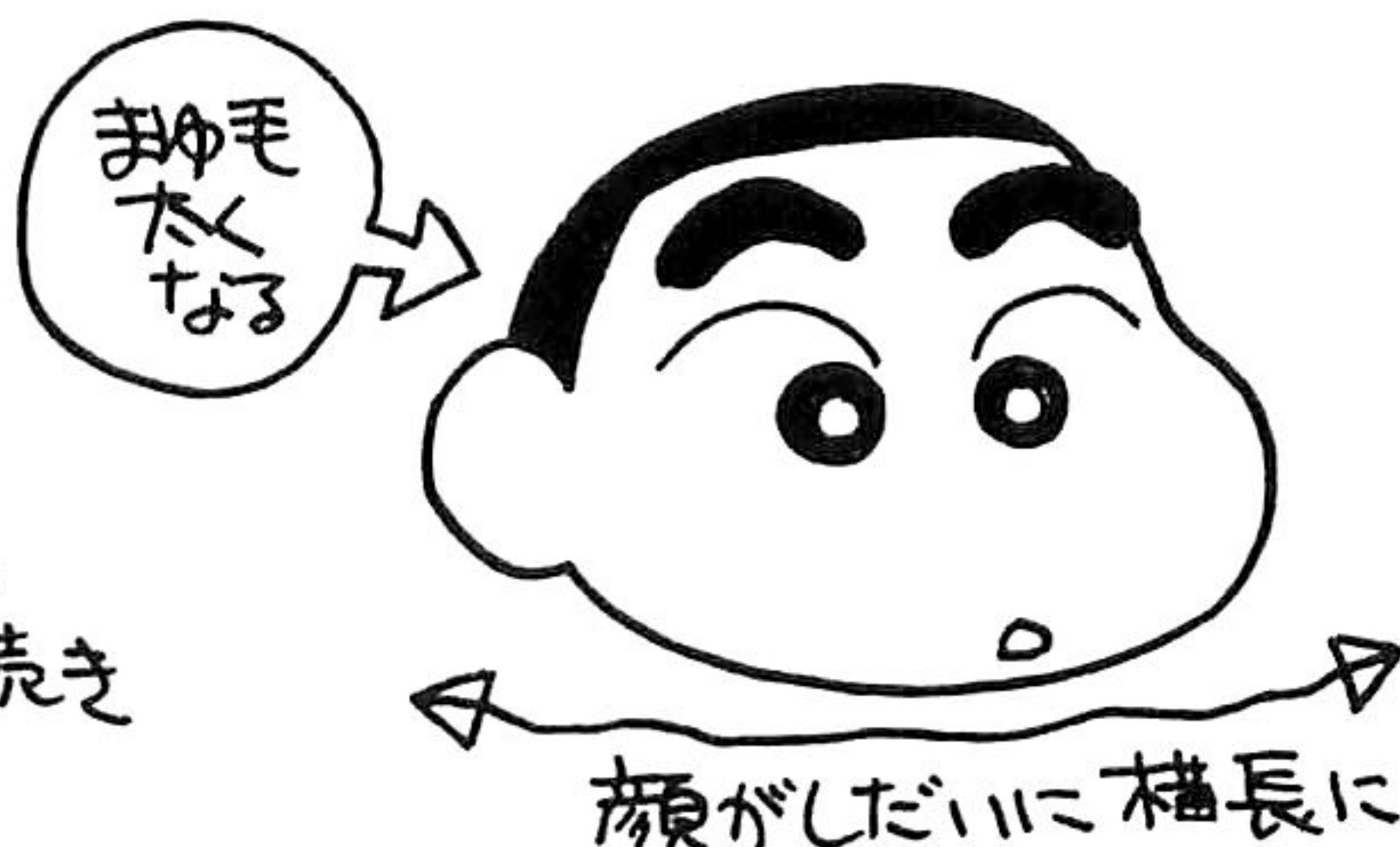
<中期・第33話(93年)>

これがキャラクター商品などで一番露出したしんのすけの顔です。しかし、この後も絵柄の変化は続き今では、このように↓

まゆ毛太くなる

顔がしだいに横長に

大きなひとみ

ひしゃげたカオ

<現在・第175話(96年)>

まゆ毛はさらに太く、目は大きく、顔はどんどん平べったくなっております。なお、ここではしんのすけだけを例として取り上げましたが、みさえやシロ、かざまくんやネネちゃんといったサブキャラも絵柄は変化しています。

②作画監督によるちがい

↑この上のしんちゃんはチーフ作監の小川博司氏によるもっとも標準的な「しんちゃん」です。しかし「クレしん」は各話を担当する作画監督のクセによる、かなりの絵柄のちがいが見られます。たとえば……

特徴的なシワ

キツめのパース

ビミョーな表情

大塚正美

トに写したスタッフクレジットはある。けれども、これだけだったらさすがにオタクみんなが原画マンに注目したりはしなかっただろう。

●天才アニメーター・金田伊功が刺激するオタク的快感

原画という存在をオタクたちすべてに知らしめたのが、彗星のごとく登場したアニメーター・金田伊功だ。

金田伊功の絵は、極端なパースと極端なポーズの連続で、誰がみてもひと目で「金田！」とわかる。レンタルビデオ店などで『銀河旋風ブライガー』『新サイボーグ００９』『超電磁マシーンボルテスＶ』といった作品のオープニングを見れば、黄金期の金田作画の素晴らしさがわかってもらえるだろう。

動くところは思いきり豪華に動く。ぐるぐるとカメラが回り込んだり、急にぐーんと寄ったと思うとぱっと引いたり、気持ちよく動く。

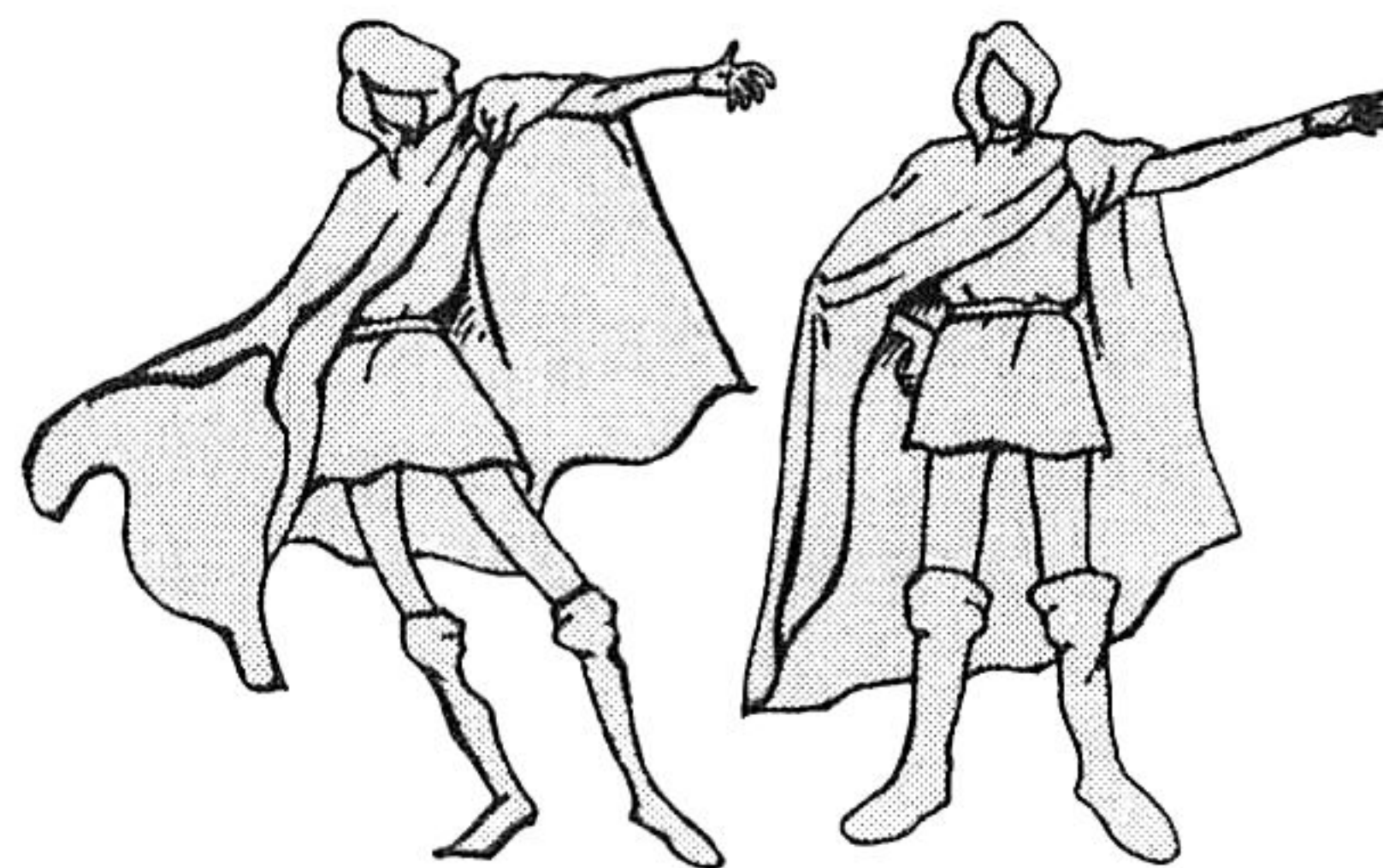
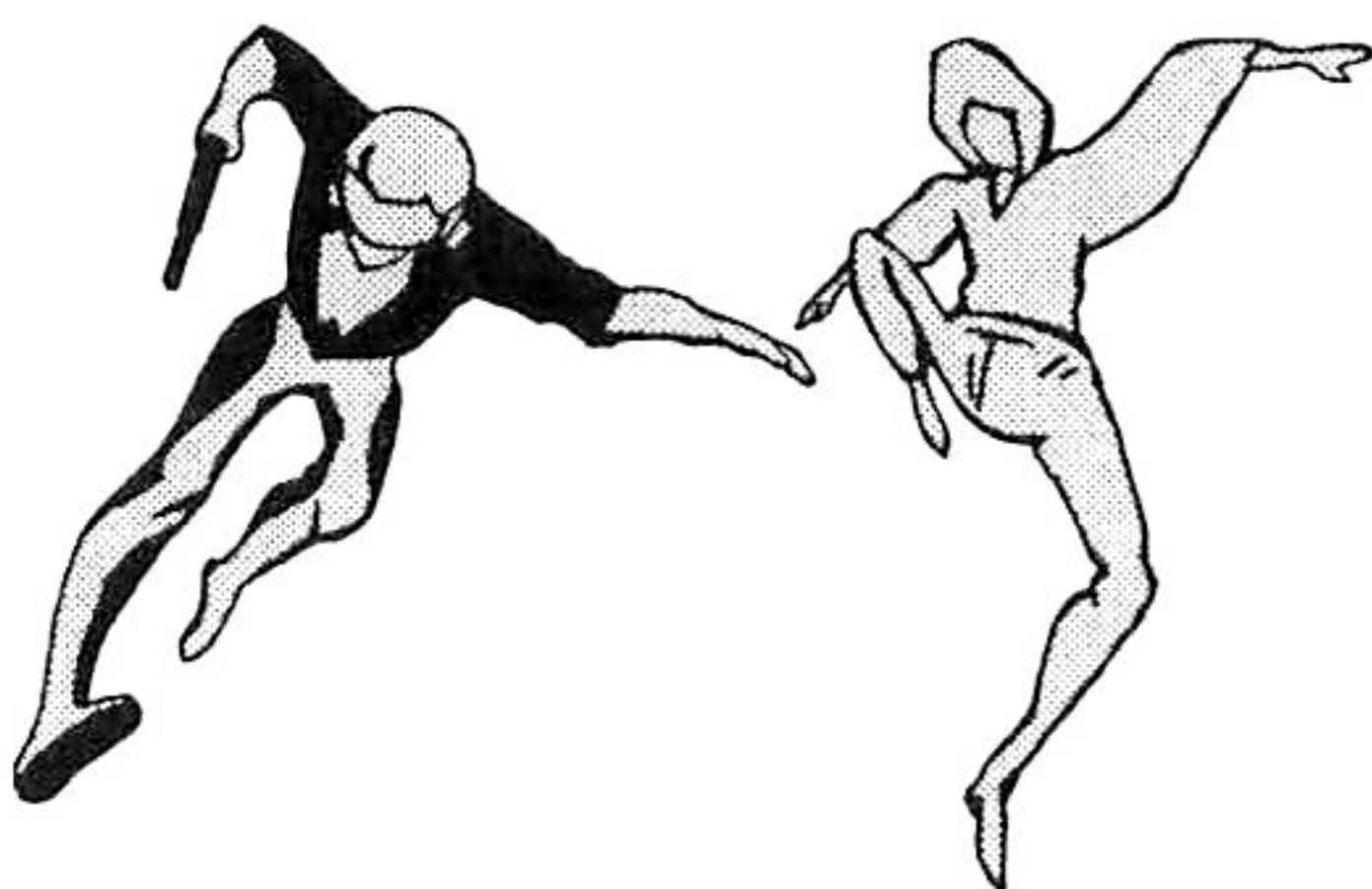
しかも、止まるところはぱしっと止まる。たとえ空中で無理なポーズをとったままであっても、いさぎよくピキーンと止まるのだ。

明らかにディズニーアニメとはまったく違う、日本のリミテッドアニメにしかできない新しい演出法や文法を編み出したといえる。

これは大きな衝撃とともに、アニメ界に受け入れられ、次々と亜流を生み出した。

もっとポーズを極端にしてみればどうなるか。

もっと動かしてみればどうなるだろうか。

もちろん金田ほどの画力がないため、極端なパースのはずが単に変なポーズになってしまったり、イタズラに動かし過ぎて何が何だかわからなくなってしまうこともよくあった。

●ノーマルな人間の立ちポーズ（右端）も、金田伊功が作画するとこうなる。ジャンプしている最中のポーズにも特徴あり。

それでもアニメーターたちは毎週といっていいほど、次々と自己主張と実験をするようになった。それはオタクたちによって常にきちんと見守られ、ときには厳しく、ときには感動を持って評価されていった。

今から考えると、アニメスタッフたちと少数の原オタク人たちの蜜月時代だったともいえる。

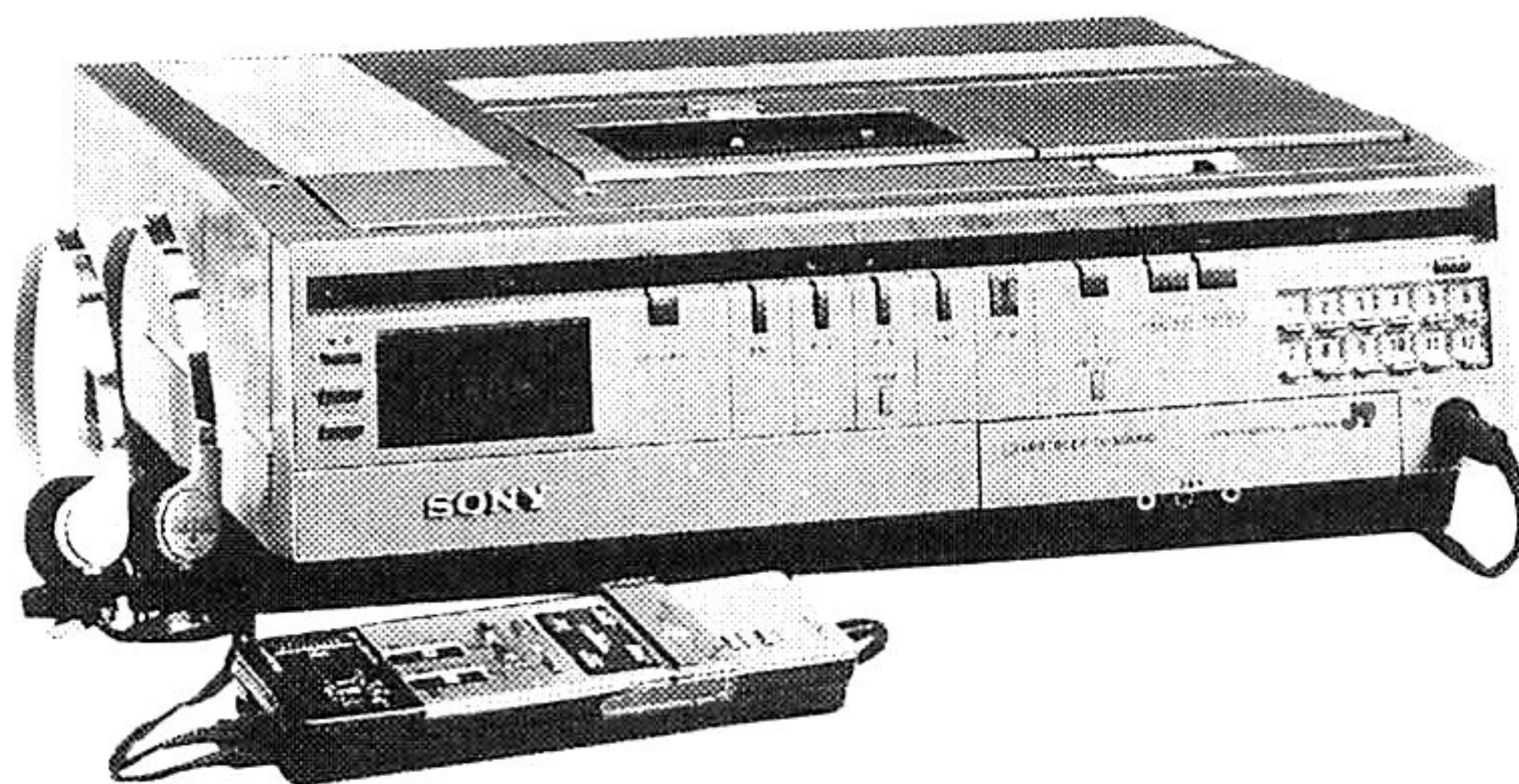
●近代オタクを生み出したビデオとアニメ雑誌

少数だった「原オタク人」を急増させ、「近代オタク」に進化させた原因は、アニメ誌の創刊とビデオデッキの普及だ。

80年にSL‐J9（ジェーナイン）というSONYのビデオデッキ（もちろんベータマックス、略してβ方式）が発売された。コマ送りをしてもブレない、という画期的なビデオデッキだった。

このビデオデッキのおかげで、初めてオタクたちは「近代オタクとしてのモノの見方」を手に入れた。まだまだビデオ普及率が5％以下の時代に、オタクたちは食うものも食わずにJ9を買った。金がない奴は友たちをそそのかしてJ9を買わせたり、J9を持ってる奴と友達になったりもした。J9を持っているのが立派なオタクとしてのステイタスだったのだ。

その少し前、J9はおろかビデオデッキすら家にないのが当たり前の時代から話をしよう。

たとえどんなにオタクでも、ビデオがないというかわいそうな奴はいくらでもいた。そういう奴等はテレビのオンエア中に画面写真を撮ったり、スタッフリストを大学ノートに書き写したり、（それも1行分のスペースに3行のデータを書いて、ページを海苔みたいに真っ黒にした）テープレコーダーのマイクをテレビにセロテープで張り付けてセリフだけでも録音したり、と涙ぐましい努力を惜しまなかった。

●名機SONY・SL‐J9。80年7月発売。スロー・コマ送り・3倍速再生・アフレコなど多機能満載だった。

中には8ミリカメラ（もちろん8ミリビデオではない。8ミリフィルムのことだ）で名シーンを撮影する強者もいた。

LD全話セットやレンタルビデオ屋の普及してしまった現代では、遥か昔の話に聞こえるかもしれない。しかしそれは、ほんの15年ほど前の出来事だったのだ。

そんな時代にはアニメ誌も、今と違ってすごく大切だった。どんなに面白くて素晴らしい番組も、終わってしまうと二度と見れない。再放送だって、やってくれるかどうかすらわからない。

そこでアニメ誌の出番だ。自分が感動した『ガンダム』の第41話「光る宇宙」とかを実際に何十枚かの写真で再現してくれるのだ。

ヤマトブーム、ガンダムブームの中、アニメ誌が次々と創刊され、成功をおさめたのもそういう時代性が反映されてのことだった。

アニメブームとは、すなわちアニメ雑誌ブームに他ならない。

79年、『機動戦士ガンダム』がオンエアされた頃には、持つものと持たざるものの差はますます重要となってきた。ビデオデッキを持っていない奴は、持っているオタクを見つけて友達になることが最優先課題になった。

当然、ビデオデッキのある家は毎週上映会状態だ。

今の30代のオタクたちがいくつものサークルを作っていて、その中での結びつきが強烈なのにはこんなわけがある。

また、ビデオデッキを買い替えたりLD-BOX（レーザーディスク箱入り全話セット）を集めることに異常なほどの情熱を傾けるのも、こんなソフト貧乏な思い出が腹の底に染み込んでいるからだ。戦後の食糧難を経験したオジサンたちがすぐに「もったいない！」とかいうのに似ているなあ。

70年台後半、世間の流れより圧倒的に早く、次々とオタクたちは発売されたばかりの最新メカ、ビデオデッキを手に入れた。ビデオソフトもほとんど売られておらず、当然ビデオレンタル屋も皆無の時代だ。

だからビデオデッキは好きな番組をエアチェックするための機械だ。『ぴあ』でチェックした上映会に電車を乗り継いで駆けつけ、ノートを取る必要はもうなくなったのだ。

オタク仲間から秘蔵のソフトをダビングしてもらうことも可能になった。

といっても2台もデッキを持ってる奴なんかほとんどいないので、根性でビデオデッキを持って行って繋いだりもしたのだ。

気合いの入った著作権法違反行為だといえる。

ここまでがんばっても、まだまだオタクの天国にはならなかった。

何しろビデオテープがバカ高い。1時間テープK‐60、が8000円位した。これでは好きな番組を次々と録画しまくるわけにはいかない。

テレビシリーズだとCMを慎重に抜いて、毎週繰り返されるオープニング・エンディングを除いても正味23分はある。断腸の思いで予告編を切っても1時間テープに2・5話分しか入らない。たとえば『宇宙戦艦ヤマト』全26話を録っておこうとすると9万円近くもかかる。当然、自分の懐と相談しながら泣く泣く上から次の番組を録画することになる。

「う—ん、第12話あんまりよくなかったから消そう」とか「第3話、あと20回見てから消そう」とか考えるわけだ。

いつかは消される運命の作品だから、一生懸命見る。おまけに何回も何十回も見る。明日、上から別のを録るからと、最後の別れにまた見る。当然すべてのカットを丸覚えしてしまう。

だからその当時、どんなサークルにも「ガンダムのセリフを全部いえる奴」「ルパンに登場し

た銃器を登場順にいえる奴」なんかがゴロゴロしていた。

当時の僕のサークル仲間で、近畿大学ＳＦ研の三輪という男は『スター・ウォーズ』のセリフ・効果音・音楽を全て暗唱できる、という技を持っていた。何でそんなことが可能かというと彼はドラマ編・サントラＬＰ（そんなものがあったのだ！）をレコードの溝が擦り切れるほど聞いて、『スター・ウォーズ』のあらゆる「音」を記憶してしまったからだ。

三輪はよくコンパなどで隠し芸として「スターウォーズ暗唱」を披露してくれた。最後までやるのに１２１分（劇場の公開時間と完璧に同じ！）必要、という大ワザだ。しかし他の大学のＳＦ研でも、必ず一人は「同じようなワザ」を持った奴はいたのだから、恐ろしい時代だった。

こんな集中力の高い見方をしていたもんだから、台詞やストーリーだけでなく、動きのタイミングもすべて頭に入ってしまう。

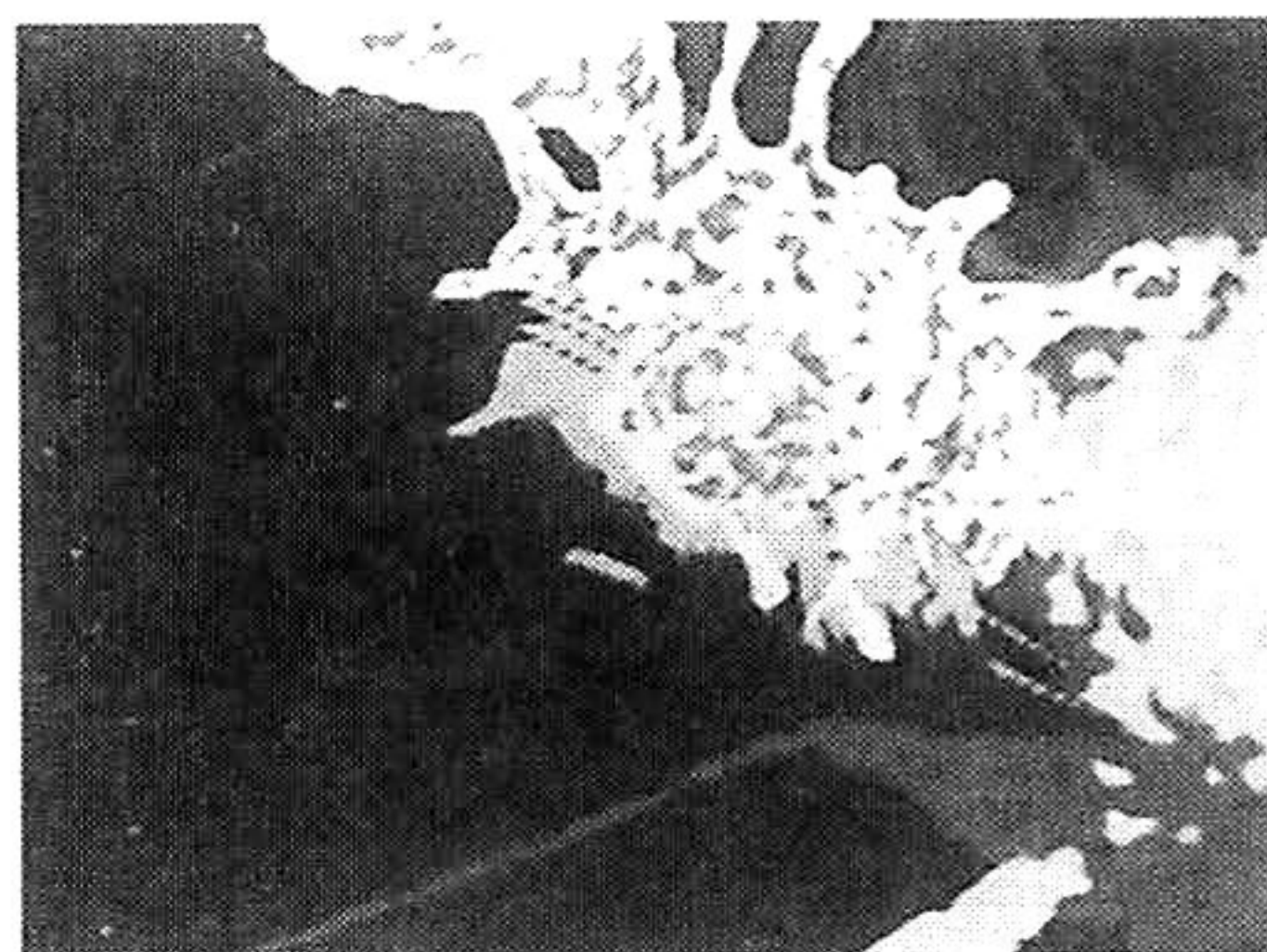
たとえば『ヤマト』の主砲発射のシーン。

主砲発射後、ビームがパーッと伸びて敵艦に命中する。1～2秒の「タメ」があってから敵艦は爆発・炎上する。

この少しの「タメ」が、リアルな感じだ。中で火災が起きて弾薬庫やエンジンに火が廻るまでの時間だな、と「タメ」の意味を読む。そうすると「ふーん、タメがあった方がリアルでかっこいいなあ」と考えるようになる。

そんな風に「絵が動くタイミング」にオタクたちが注目しはじめた頃に発売されたのが、ソニーのビデオデッキＪ9だったのだ。

コマ送りにしてもブレない、という新機能はオタクたちの心を魅了した。

何しろコマ送りでテレビアニメをみたら、アニメ誌なんて目じゃないほど自由自在に楽しめるのだ。アニメ作品を実際にコマ送りして初めて「アニメは連続の絵」であることを認識させられ

●『宇宙戦艦ヤマト』の敵機爆発シーン。この複雑な爆発が、「近代アニメ爆発シーン」の始祖となった。
©ボイジャーエンターテインメント

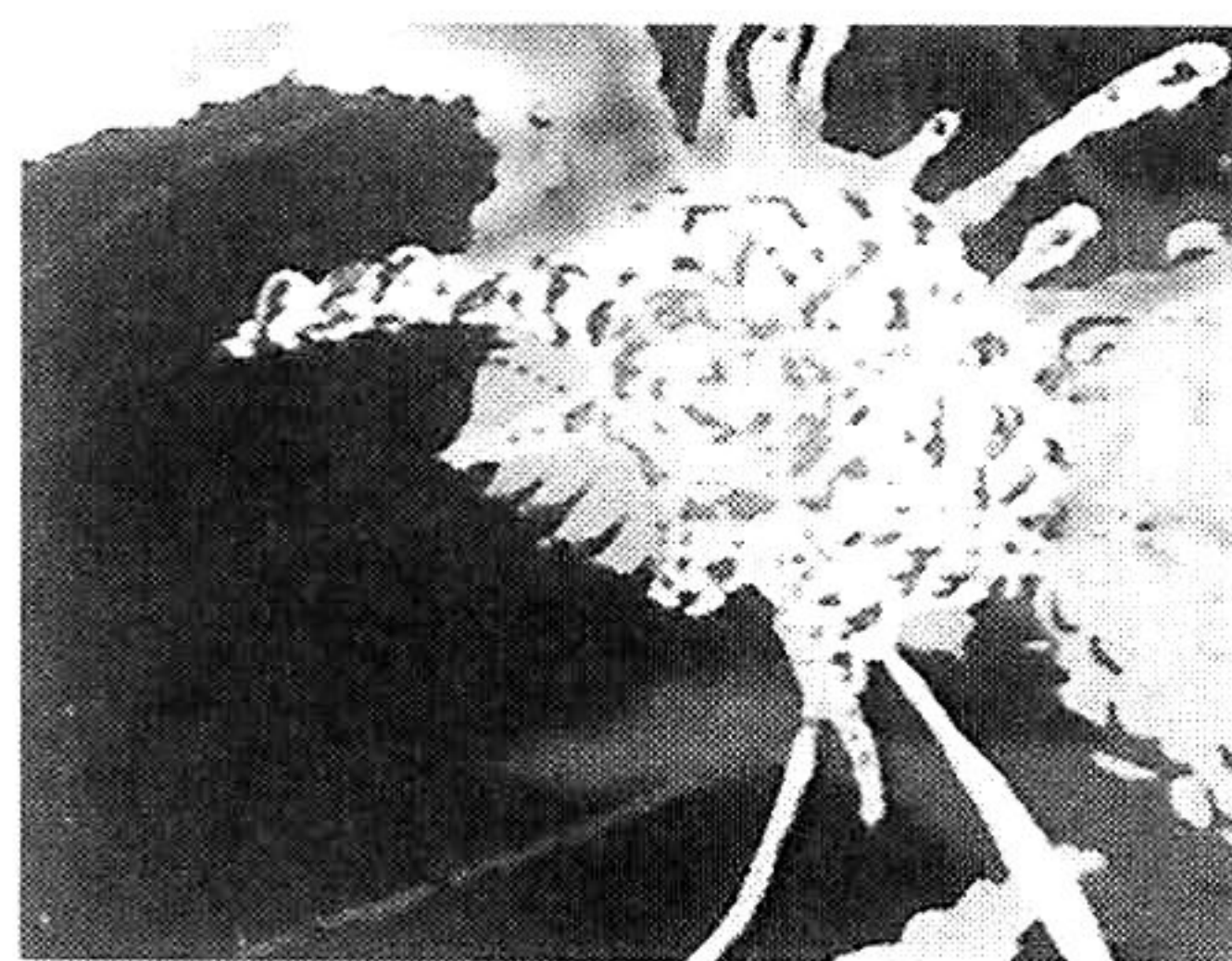
たオタクは多い。そして「どの絵をどんなタイミングで」出すかの効果の違いを発見することによって、オタクは「コマ送り的視点」を手に入れたのだ。しかも、何度もコマ送りをして画面を見るうちに、今度はコマ送りをしなくても1コマ1コマを見るコツがつかめてくる。24分の1秒のコマを見る視力、サブリミナル効果も真っ青なこの能力は、こうして培われたのだ。

ソニーのβデッキがVHSとの戦いで善戦できたのは「映像にこだわる一部マニアたち」のおかげだといわれている。この「映像にこだわる一部マニアたち」というのは実はコマ送りに魅了されて大枚はたいてJ9を買った近代オタク人のことである。

実際、コマ送りだけでなく、βはダビング時の劣化が少なく、明らかに高品位だった。今でもオタク第1世代の人の家に行くと、必ずβのデッキがあったりβのテープがあったりする。ビデオソフトで発売が絶対されないような作品が混じっていたりして捨てられないんだな、これが。

それはともかくJ9のおかげで「何でおもしろいのかわからん」「何でカッコいいのかわからん」と思っていたことが次々とわかるようになった。

コマ送りやスロー、静止とビデオデッキは次々と進化した。その進化を支えたのは、アニメや特撮を何度も見たい、止めて見たい、コマ送りで見たい、スローで見たい、逆回しで見たい、と考えるオタクたちだった。

テープも徐々に安価になってはいたが、それでもCM抜きをするために「ダビングが綺麗なビデオ」が発売されると、オタクたちはさっそくローンを組んだ。ビデオデッキやアニメ誌のない時代、スタッフクレジットをノートに写して修業をした原オタク人たちは、近代オタクに進化し、アニメ誌とビデオデッキによって、80年代中盤のアニメ最盛期を迎えた。

●オタクの動体視力を進化させた板野サーカス

オタクの数も何十倍にもふくれあがった。そんなアニメ最盛期を経験した近代オタクたちの中から、一人の天才アニメーターが登場する。最盛期にはまだ単なるオタクとして存在していた彼は、やがて危ない体当たり実験や、ビデオデッキの機能をフル活用する修業時代を経て、そのセンスと知識によって天才アニメーターとしてその名を轟かせるようになった。

彼の名は板野一郎。

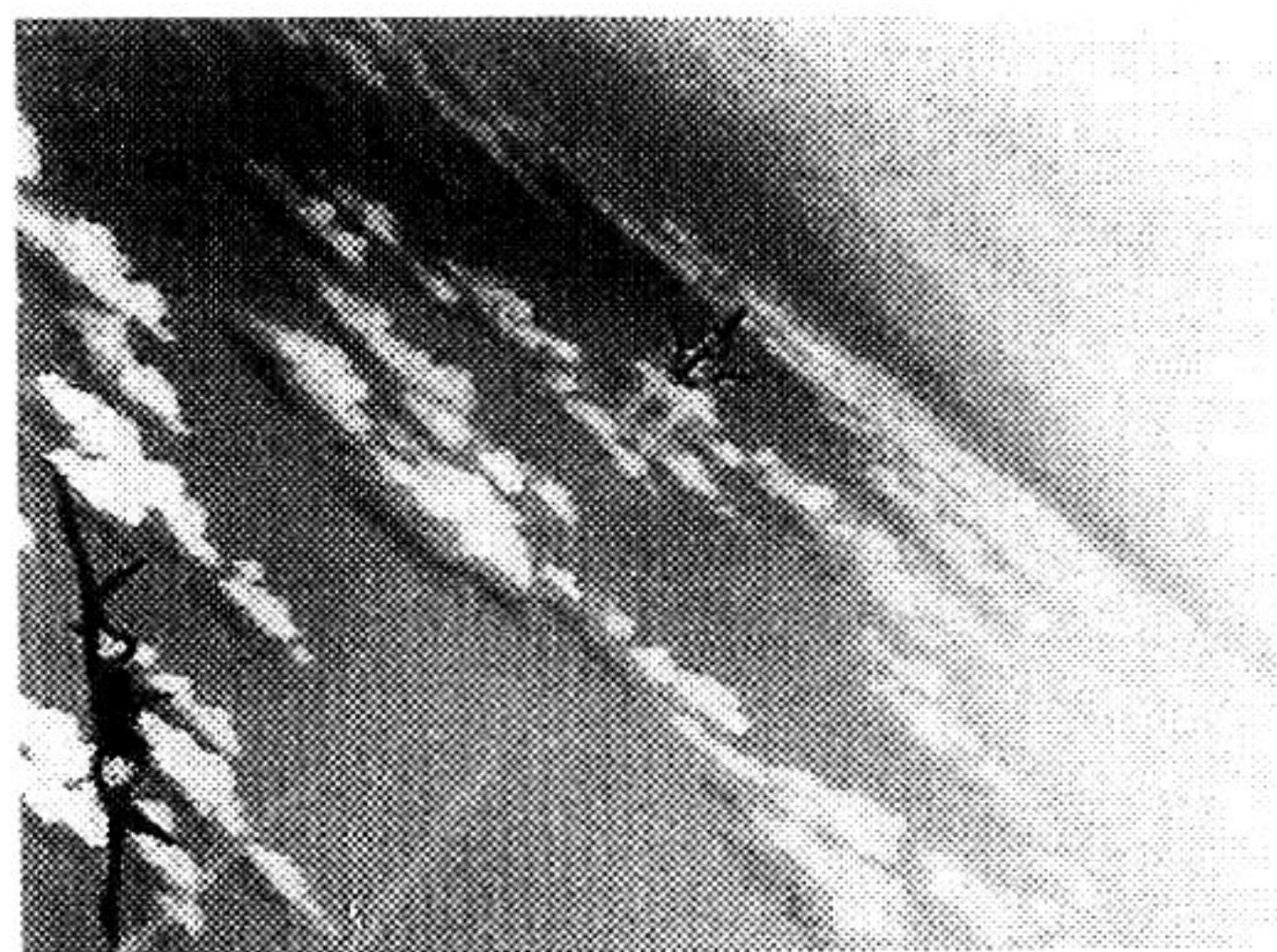
「板野サーカス」という名で知られる彼のアニメーションは、空中ブランコのような縦横無尽なスピード感を持つ、独特の魅力を持っている。彼は少年時代、東映の特撮テレビ『人造人間キカイダー』に出てくる悪役・ハカイダーの大ファンだった。ハカイダーが乗って走っているバイクからミサイルが発射するシーンに胸をときめかせた。

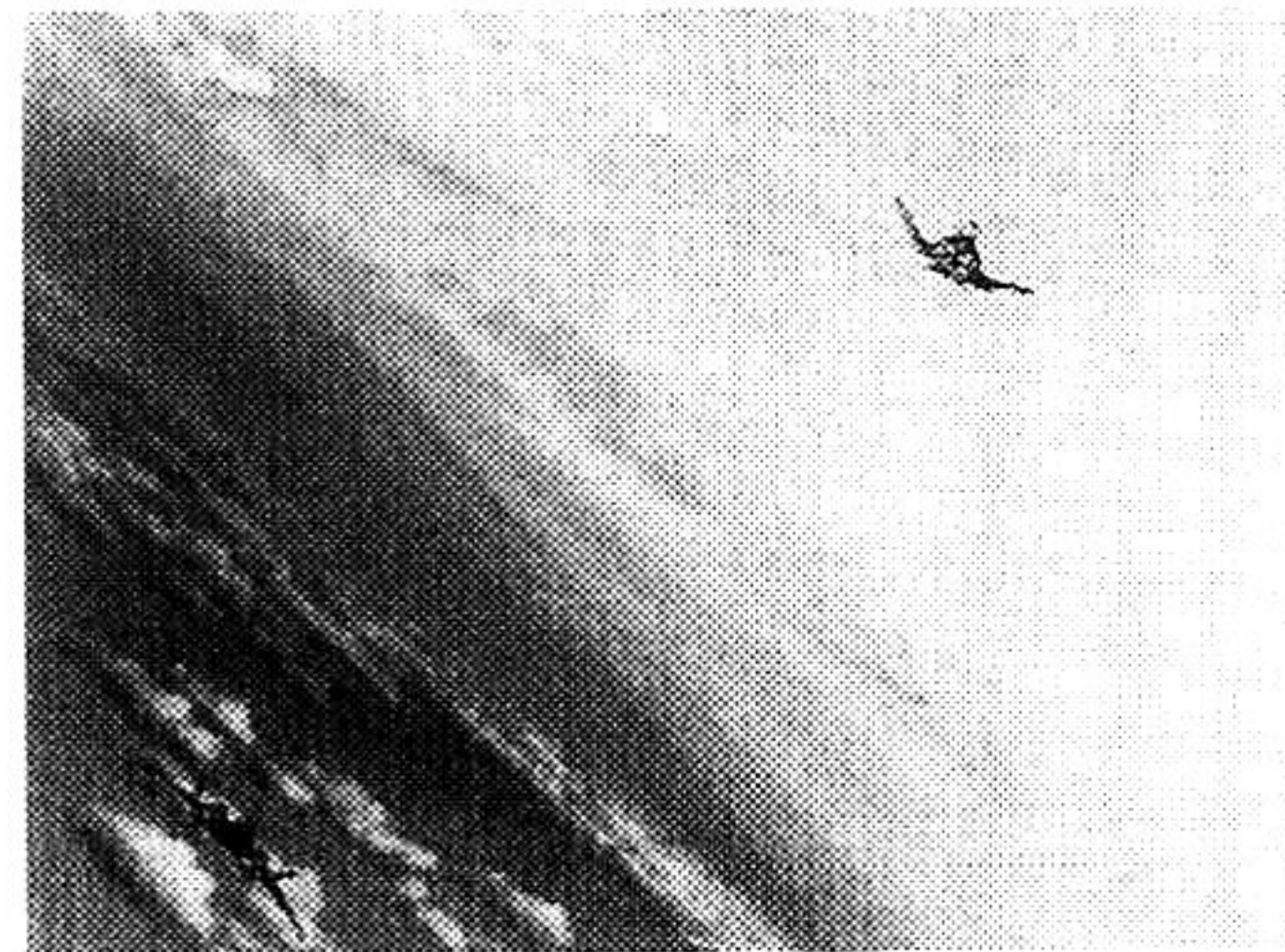
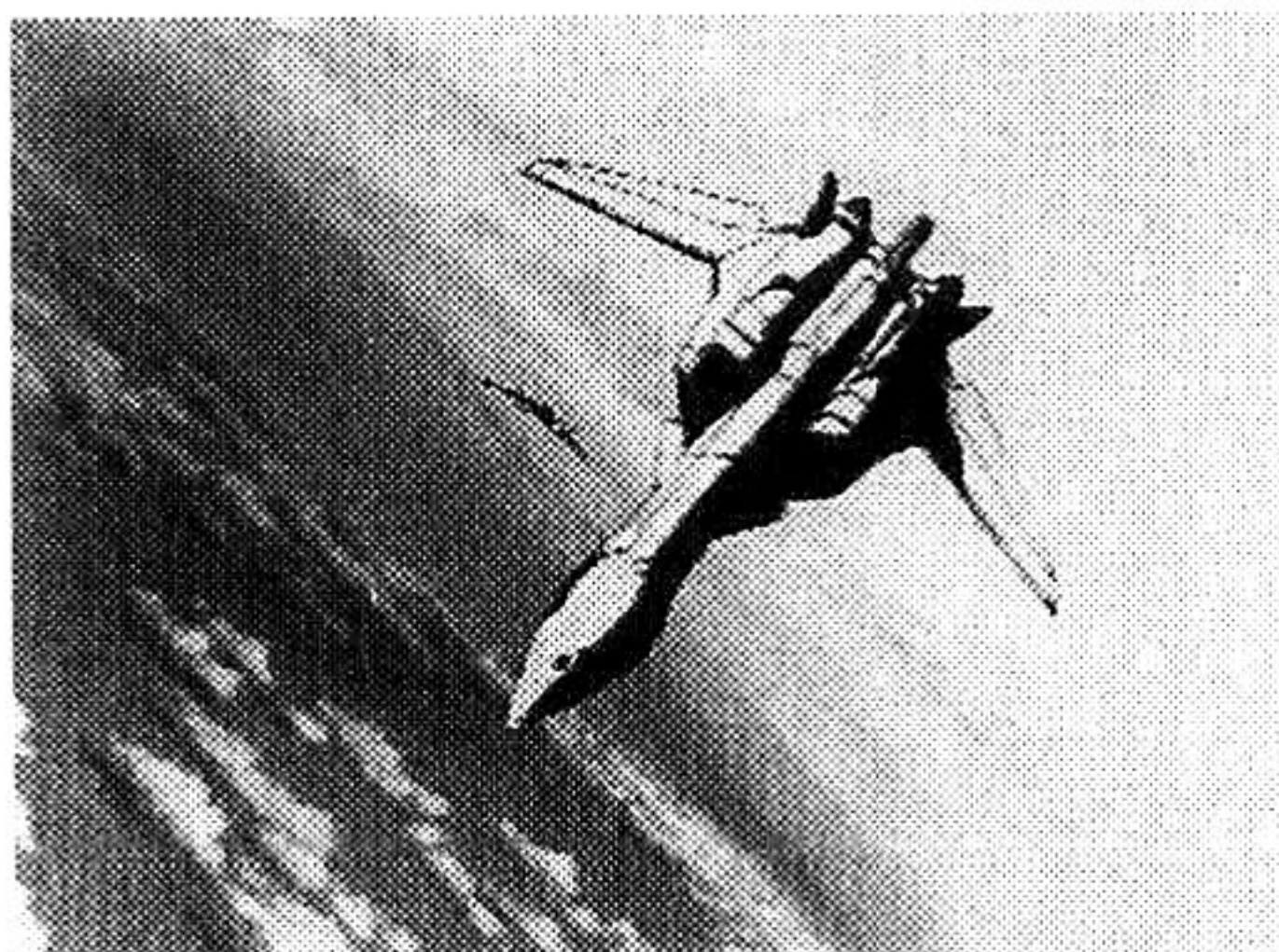
実際にテレビの画面を見ると、バイクの前輪フレームからロケット花火がしゅーしゅー出るだけという、結構情けないものなのだ。が、彼は考えた。

「実際にバイクに乗ってミサイルを発射したら、どんな風に見えるだろう」

で、彼はバイクの免許を取ったらさっそく前輪フレームにロケット花火をつけて砂浜を走ってみた。

ロケット花火は案外速度が遅い。飛んでいる花火を自分のバイクが追い越すときがある。空中に静止しているかに見えるロケット花火を後ろから追い越すとき、彼はオタク特有のスーパー記憶力を最大限に働かせて全ての映像を記憶した。

ロケット花火は思いもかけない様々な軌跡を見せてくれる。飛んでいる花火と自分が同じ速度になったとき、目の前をゆっくりと横切るロケット花火を見たことがある、と彼はいう。そんな視覚体験をしてしまった自分は、もうありきたりのミサイルなんか描けない。

●『マクロスプラス劇場版』の空中戦シーン。画面奥に飛んでいく下の戦闘機は標準レンズの映像。反転しながら手前に向かってくる上の戦闘機は、広角レンズ特有の映像で遠近感がデフォルメされている。©ビックウエスト

次に彼が知りたくなったのは「空中を飛び交う戦闘機同士のミサイルの撃ち合いはどう見えるか」ということだった。
これを体験するため「両手いっぱいに50連発花火を持って何人もで浜辺で互いを撃ち合う」、という実験を彼は思いついた。嫌がる後輩アニメーターを無理矢理引っぱり出して、彼は全身火傷だらけになりながら、誰も見たことのない世界を体験した。
その後も彼の様々な探求心を満足させるため、バイクと花火を使った危ないことを次々と実験した。2台のバイクで走りながらロケット花火を撃ち合う、なんてこともやった。思いつく限りのことをあらかたやってしまったらしい。
『ガンダム』の監督・富野喜幸（現・由悠季）の作品『伝説巨神イデオン』の戦闘シーンで、彼のアブナい経験は見事に生かされている。オタクたちの間に「板野一郎」の名前が知れ渡ったのは、このテレビアニメによるところが大きい。
特にミサイルが飛ぶシーンは見事だ。彼の作画するミサイルは、自由自在に飛び回るだけでなく、3次元空間内で飛んでいる感じがする。テレビアニメという2次元の窓から、本物の空間を覗いているようなのだ。
「板野サーカスは見る方にも運動神経が要求される」とオタクたちは囁きあった。それは、実写フィルムでも特撮でも決して味わえない、板野サーカスだけが持つ醍醐味だ。板野サーカスの最高傑作は劇場版アニメ『マクロスプラス』だ。その中の戦闘シーンは本当にすごい。
遠くの飛行機は望遠レンズで撮ったかのように固定パースでゆっくりと動き、近くの飛行機は広角レンズで撮ったかのように大きくパースを変えながら動く。
これが一つの画面上で動いているのだ。
実際には絶対見られない光景。しかも複雑に旋回し飛び回る戦闘機同士が、ミサイルを撃ち合

う。すごいスピードで飛ぶミサイルを、カメラが回り込みながら追いかける。コマ送りで見てみると、ミサイルは途中で急に90度曲がっていたりする。実際にはあり得ない飛び方だ。が、そのスピード感が生理的に実に気持ちいい。

まさに彼にしかできないアニメーションだ。

オタクたちは彼のアニメを素のままで見て感動し、コマ送りで見て感心し、その偉業を讃えるわけだ。

こうしてオタクの動体視力はどんどん鍛えられていく。

オタクたちは板野アニメももちろんコマ送りで見、そのタイミングを観賞する。やがては何コマ目でどう動くのか、彼のアニメーションを読める人間が出現する。そして、それを超え、さらに見たことがない映像を見てみたいという限りない視覚の欲望を抱き、表現するテクノロジーを手に入れたオタクの中から、次世代のクリエイターが生まれるわけだ。

金田や板野に限らず、日本のアニメーションは「制限された予算、スケジュール」の中で能力のあるクリエイターが続々登場しつつある。これが今、世界中を席巻している「オタク文化」の底力だ。

96年2月25日付けの日本経済新聞「メディアあんぐる」で、「誇りうる文化で画一化に風穴を」と題した文章の中で、評論家の堺屋太一氏は、このように書いている。

〈偏差値教育によって、個性的で独創力のある生徒は大企業に入れなくなった。そうした人材は今、流行歌、劇画、ゲームソフトの三つに流れており、カラオケ、マンガ、ゲームのブームを生んでいる。この分野には高度な知的水準の若者が集まっている。機会さえあれば、どの分野でも成功しうる才能の持ち主だ。

教育の規格化は、たとえば「挙手は右前方七十度。指は伸ばす」と決めているところが全都道

府県のうち四十一。「指は丸める」は六という具合にまで極端になっている。（中略）
日本人は、日本発のものは世界に評価されるはずはないと思っている。桂離宮から浮世絵まで、外国人が評価したものだけを日本文化と称してきたが、それは違うのではないか。
漫画こそ、日本が世界に誇りうる独自の文化で、これからもっと世界に浸透していくだろう。マルチメディア時代になれば、コンピューターソフトと結びついておもしろい社会をつくると思う。世界に広がる漫画が、管理教育、官僚文化に風穴を開けてほしいものだ。〉
インターネットの他、ますます複雑・高度化する情報ネットワーク網の中で作品を作り続け、世界市場を相手にヒットさせる実力を持つ者はオタク・クリエイターしかいない。
現に、日本のアニメーター達は日本よりもアメリカ等海外での評価が高い。本当の国際競争力を持つクリエイターとは、特異な進化を遂げた視力を持つオタクの中からしか生まれないのだ。

Ⅰ-2
オタクの記憶バンク

●クロスオーバーするオタクの視線

僕が考えるオタクの定義の第2項目は、「オタクとは高性能のレファレンス能力を持つ人間だ」ということだ。これは一般の人からさほど違和感なく受け止められると思う。ある分野に異常に詳しい人を指して、「あいつはオタクだ」という言い方は、日常的に見られるからだ。

しかし、実は、この使い方はまったく正確ではない。高性能のレファレンス能力とは、つまり、ジャンルに囚われないという意味だからだ。いわばジャンルのクロスオーバーがオタクの本領なのだ。

その意味では「アニメ好きだからあいつはオタクだ」という世間一般の評価も、完全に的を外している。アニメだけが好きな人間は単なるファン又はマニアでしかない。単独のジャンルだけに興味を持つ、というのはオタク的な価値から大きく外れている。

同じく、「ファッション・オタク」「釣りオタク」などもあり得ない。特定のジャンルにしか、興味がない人間はオタクにとって「努力・精進」が足りない奴なのだ。いくらビデオのコレクションが凄くても、怪獣映画しか見ない奴なんてオタクじゃないし、アニメしか見ない奴も「単な

るファン」でしかない。

オタクなセンスというのは、たとえば「アメリカンウェイ」とか「フェミニズム」「エコロジー」みたいなもんで一種の価値観・世界観だといえる。たとえばエコロジーを例に考えてみよう。正しいエコロジストの在り方は「環境保全・保護」というコンセプトにそって自分の行動を決めることだ。「クジラを殺すな！」なんてステッカーを貼ったスポーツカーに乗って、排気ガスをまき散らして暮らす、なんてのはエコロジストではない。そいつはただ単に「クジラ好き」だ。

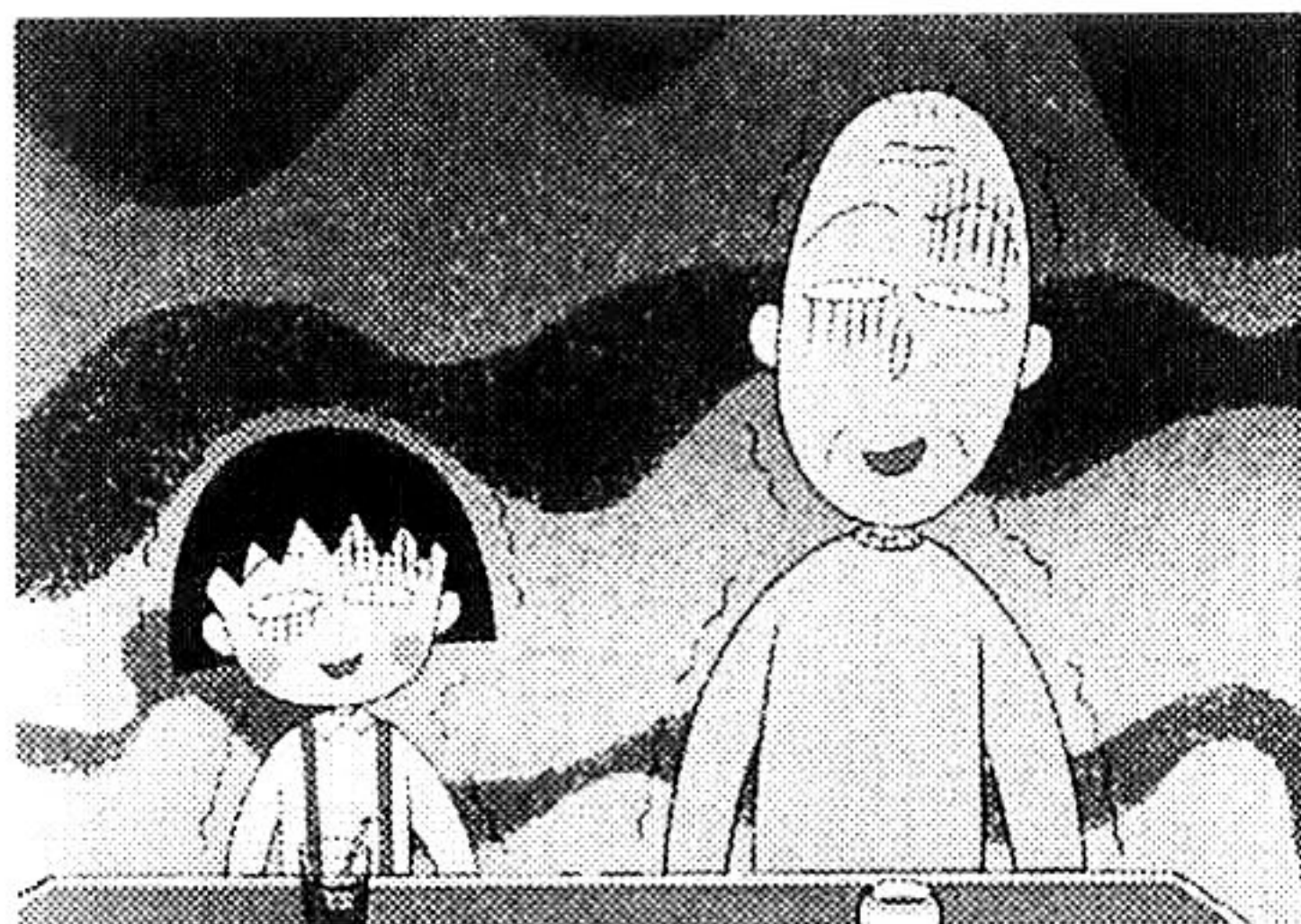
自然保護・環境保全・代替エネルギーの立案・リサイクル・非大量消費社会への動き。正しいエコロジストのやるべきことは山のようにある。

これと同じく、アニメしか見ないオタクはタダのアニメファンだ。クジラのことしか考えない人がエコロジストでないのと同じである。アニメを考え、それを深く追求すればするほど、他のオタクジャンルに無関心でいられるはずがない。

確かにアニメはオタキズムのホームグラウンドだ。けど、ゲームにも特撮にも洋画にもマンガにもオタク度の高い作品はいっぱいある。で、実はそういった作品は互いにものすごく影響を与えあっている。それをジャンルクロスして見抜き、楽しむのが「オタク的な見方」なのだ。

●『ちびまる子ちゃん』の影と『魔法陣グルグル』の高度なオタクギャグ

たとえばテレビアニメ『ちびまる子ちゃん』には「顔にタテセンが入る」という表現が出てくる。登場人物が「どうせ私なんて……」とブルーな気持ちになったときに顔や背景に斜線を入れる、という技法だ。これはマンガではよく使われる表現だ。

しかし、『ちびまる子ちゃん』のスタッフは、それまでマンガでしか使われなかった「背景や

●このシーンの他、永沢君が登場するときに、よく影が出現する。ビデオ『ちびまる子ちゃん　さくらももこ自選蔦傑作集①〜⑤』より。発売元㈱ポニーキャニオン、各定価2800円（税込）。

おでこにスクリーントーンを貼って暗い表情を表す」という手法をアニメに取り入れた。つまり、「当然、視聴者たちはこの表現を読みとれる」と踏んだわけだ。

なぜか？　もう説明は入らないだろう。オタクとは、このようにジャンルをクロスするからだ。

テレビアニメ『きんぎょ注意報』では、それまで少女マンガの漫符（マンガの符号）として使われていた「頭に流れる汗」を、アニメで初めて使った。しかもマヌケな擬音付きで大々的に。マンガを読み慣れてない人には違和感があったかもしれない。が、それも今や当たり前になった。

別にマンガの手法をアニメが取り入れる、というパターンばかりじゃない。

実は、オタク文化というのは、マンガ、アニメ、ゲーム、特撮等々のメディアを越えて互いに引用しあって、その積み上げの中で進化していくモノなのだ。だからたとえばアニメだけ見ていても、その作品を理解できない。

その端的な例がテレビアニメ『魔法陣グルグル』に出てきた「闇の風見鶏」のシーンだ。（知らない人のために説明すると、『魔法陣グルグル』とは、ニケ（勇者・男の子）とククリ（魔法使い・女の子）の二人が魔王ギリを倒すために旅をしている、というのが基本ストーリーのアニメだ。原作マンガはエニックスという出版社から発売されているマンガ雑誌に連載されている。（このエニックスというのは例の『ドラゴンクエスト』を発売している会社で、読者にも当然ゲームファンが多い）。

さて、そのアニメ『魔法陣グルグル』の1シーンに「闇の風見鶏」というものが出てくる。その闇の風見鶏の絵の下に「画面は開発中のものです」というテロップが出る。

このおかしさをきちんと理解するためには、結構膨大なオタク知識が必要だ。

●イジワルなまでにゲーム情報誌とそっくりの『魔法陣グルグル』のシーン。Ⓒ日本アニメーション・エニックス、『コミックガンガン』で連載中。

まずRPGがどんなものか知っていること。『グルグル』はお話全体がRPG（ロール・プレイング・ゲーム）のパロディになっている。RPGには、それを入手しないとゲームが先に進まない重要アイテムが登場する。「闇の風見鶏」は、そんなアイテムのパロディだ。
また、『ファミコン通信』等のゲーム情報誌を読んだことがないと「画面は開発中のものです」の意味もわからない。ファミコン通信では、新作情報としてまだ開発中のゲームを紹介することが多い。他誌よりちょっとでも早く、ちょっとでも多くが大切だから、変更するかもしれない画面でも載っけてしまう。そんなときは必ず、画面写真の下に「画面は開発中のものです」と注意書きが入ってる。
「闇の風見鶏」なんて重要アイテムはたぶん早めに紹介され、この注意書きがついてそうだ。しかも、このアニメの中では登場人物たちがまだ見たことがない「闇の風見鶏」を想像するシーンで出てくる。実は、あとで主人公たちが手に入れる風見鶏とは全然違うというオチまでついている。

こういったことをすべて瞬間に理解して「笑う」ためには相当の教養がいる。オタク度の高いギャグなのだ。子供はもちろん、フツーのアニメファンにすらわからないはずだ。

画面は開発中の物です。

●『クレヨンしんちゃん』に見るオタク業界裏事情

『クレヨンしんちゃん』の「アクション仮面」の話もジャンル・クロスオーバーだ。テレビアニメ『クレヨンしんちゃん』の作品内では、主人公の5歳児・野原しんのすけはテレビ特撮シリーズ「アクション仮面」に熱中している。もちろんこの「アクション仮面」というのは、番組内でしんちゃんが見ているテレビに登場する、いわば劇中劇ヒーローだ。

さて、しんちゃんが大好きなアクション仮面が終わる話が、だいぶ以前に放映された。それか

ら数ヵ月後、しんちゃんの見ているテレビの中ではアクション仮面Zの放映が始まった。
ここでまず「オタク業界の法則その1・子供向けヒーロー番組は、人気が出ると必ずタイトルにブラックだのスーパーだのを付け足して次々と作られる」、というパロディにオタクたちは苦笑。

アニメは、次にしんちゃんがこのアクション仮面Zのパンツを買ってもらい自慢しまくる話に続く。ここでまた「オタク業界の法則2・ヒーロー番組がブラックだのスーパーだのとタイトルを新しくする裏には、おもちゃ屋はじめ文房具屋だのパンツ屋だのの陰謀が存在する」という鉄則を感じてまたまた爆笑するわけだ。

これも子供にもフツーの人にはわからない。案外次々とおもちゃをほしがる子供に悩まされているお母さんたちにはわかるかもしれないが（彼女たちには笑い事じゃないけど）。

これらのジャンル・クロスオーバーな遊びは、作る側も見ている人のほとんどの人にはわからないと承知で発信している。そういう意味では日本全国に潜んでいるオタクたちに向けた暗号だともいえる。オタクたちもそれを知っているから、作品の細かいところまでこだわってみて、暗号を見逃すまいとする。見逃した奴がいては大変とばかり仲間内に連絡を回すことも怠らない。

これはオタク特有の現象だ。オタクではないジャンルの人、たとえばJリーグが好きな人は、サッカーの試合や選手だけに興味がある。だからサッカーのアニメで、サッカー雑誌のパロディなんてやらない。もしやってもJリーグファンは誰も喜ばない。めざといオタクは見つけて喜ぶかもしれないが。

逆にオタクたちはメディアにこだわらない。むしろ、別のメディア同士を結びつけて楽しんだりする。これは後でも説明するけど、この態度は作品そのものを崇拝してしまう「ファン」には絶対できない芸当だ。腹の底のどこかで、その作品をつくった人たちよりも自分を上に見てい

●『クレヨンしんちゃん』より。この後、アクション仮面はさらにパワーUPされて「アクション仮面フィーバー」になる。もちろん、しんのすけは新しいパンツを欲しがる。Ⓒ臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日

る、イヤな奴、それがオタクだ。

●オタクの向上心と自己顕示欲

ここまでで、オタクという人種の輪郭が少しは理解いただけたと思う。映像の時代に過剰適応した視力と、ジャンルをクロスする高性能なレファレンス能力で、作り手の暗号を一つ残らず読み取ろうとする、貪欲な鑑賞者なのだ。

しかし、これだけでは、画龍点睛を欠く。その最後の「眼」が、オタクの定義第3項目の、「飽くなき向上心と自己顕示欲」だ。

たとえば、どんなに『魔法陣グルグル』が好きで毎週見ていても、その行為はファンのものでしかないことはすでに述べた。それが、全話CMカットして録画したり、挿入歌CDを買ったり、アニメ雑誌の『グルグル』の記事を丸暗記したり、関連商品を買い占めはじめるとオタクへ一歩踏み出したといえる。

ただしこれも一歩間違えば単なる「コレクター」や「マニア」になってしまうことは、ここまで読んだ読者ならわかってもらえるだろう。そう。『グルグル』を、類似作品、たとえば『赤ずきんチャチャ』や『魔法騎士・レイアース』と比較し、スタッフクレジットをチェックしはじめると、オタクにリーチがかかったといえる。

やがて、彼の頭の中の知識が熟成して友達に、彼なりのグルグル論・アニメ論・演出論を語りはじめたとき、彼は自他ともに認めるオタクになったと認定される。その論がいかに幼稚で、他で聞いたようなものであろうと、今までの見て楽しむだけ、集めたり研究するだけの彼とは明らかに一線を画する行為だからだ。

そして、彼が他の人をうならせるためだけに、人の見ないマイナーな番組や古い番組をチェッ

クし、中世魔導書の研究のためにヨーロッパの城塞都市に取材に行ったり、『グルグル』のパロディマンガやグルグル論を同人誌に書きはじめたら、オタクとして立派に成長する過程に入ったといえるだろう。

この向上心と自己顕示欲。オタクが同人誌を作り、インターネットでも2万ヵ所以上のサイトを持って、さながら晴海のコミックマーケットの様相を呈しているのもそのためだ。

才能だけではオタクにはなれない。オタクになるためには、天文学的な経済的、時間的、知性的投資を必要とする。努力と精進、そして自己顕示欲が門を開ける鍵である。

おわかりだろうか？　オタクとは「オタクの定義だけでも3時間喋る奴」の別名でもあるのだ。

●濃いオタク、薄いオタク

だからオタクには上下がある。オタク度は「濃い」「薄い」で表現される。濃い、というのはオタク文化に対する「情熱が激しい」というか、単に「好き」とか「面白かった」では終わらない、終われない、ありあまる気持ちともいえる。

たとえば、オタク道を極めるために、何を犠牲にしているかも重要なチェックポイントだ。クーラーはなくても『戦え！　超ロボット生命体・トランスフォーマー』のLD-BOXがあるような人は「本当に濃い人」だ。

もっと具体的に、僕が超一流のオタク、と尊敬するS君の悩みを通して「濃い」とは何かを説明しよう。

「あ〜あ、今年はクーラー買うてしもたおかげでトランスフォーマーのLD-BOX買われへんかった。ワシもまだまだやな」

●『TRANSFORMERS THE MOVIE』のビデオジャケット。発売元㈱タカラ。LD-BOX版は完全予約制・通信販売のみだったので、写真が入手できなかった。すまん。

彼が自分を「まだまだ」と評しているのは、お金がなくてLD-BOXが買えなかったことではない。彼の悩みはお金だけでは解決しない悩みなのだ。

『戦え！　超ロボット生命体・トランスフォーマー』は普通のオタクにとっては、あんまり面白くないアニメだ。しかしS君のような一流のオタクにとって、この作品は見るべきところさえわかっていれば素晴らしい作品なのだ。

無意味に盛り上げるナレーター。『巨人の星』の父ちゃん声の悪役。コンボイ司令官の説得力のない説教。何も考えてないアメリカンな脚本。

S君ももちろんその良さが理解できる。だからLD-BOXを買わなけりゃと思う。いや、立派なオタクの自分は「いてても立ってもいられないほど欲しくなるはず」なのだ。しかし昨夏の猛暑の日々、電気屋の店先でクーラーをつい買ってしまい、金の算段をしているうちにLD-BOXの予約期間を逃してしまう、という失態を演じてしまった。

なぜだ！　もうオレはダメなのか。

彼は自分のその情熱のなさ、濃くない態度に「まだまだ」と思う。そして自分はなぜ、もっともっと濃くなれないのか悩む。「好き」というだけでアニメを見ているわけではないのだ。もっと濃く、もっと深くを目指して日々、精進する。これこそがオタクの道である。

I-3 オタクが情報資本主義社会をリードする

●オタクはなぜ子供番組を見るのか

オタクの定義がわかったところで、オタクに対する疑問を解くことからはじめて、最後にはオタクこそが、情報資本社会をリードするという結論にいたることが、この項の目的だ。
たとえば、もっともポピュラーな疑問、「どうしてオタクは、いい年して子供番組なんか見ているのか」。
いい質問だ。なぜなら、これは人がいつオタクになるのかという問題でもあるからだ。
5歳の子供が子供番組に熱中していても何の問題もない。8歳でも大丈夫。でも、18歳だと絶対マズい。15歳でもそろそろ親は心配するぞ。
ということは、たぶん10歳から15歳くらいの間にたいていの人は子供番組を見なくなってしまうわけだ。そのターニングポイントで、大人番組へ完全にシフトしなかった人々がオタクになるといえる。
これを持って、よく世間では、オタクは、大人になりきれない精神年齢の低い人間、という見方をされる。しかし、本当にそうだろうか。
この答えは、現実にオタクたちを見てみると明白だ。

興味深い資料を、大塚英志氏の『仮想現実批評』から引用してみよう。

〈広告代理店の依頼で〈オタク〉についての調査をした。

(中略)

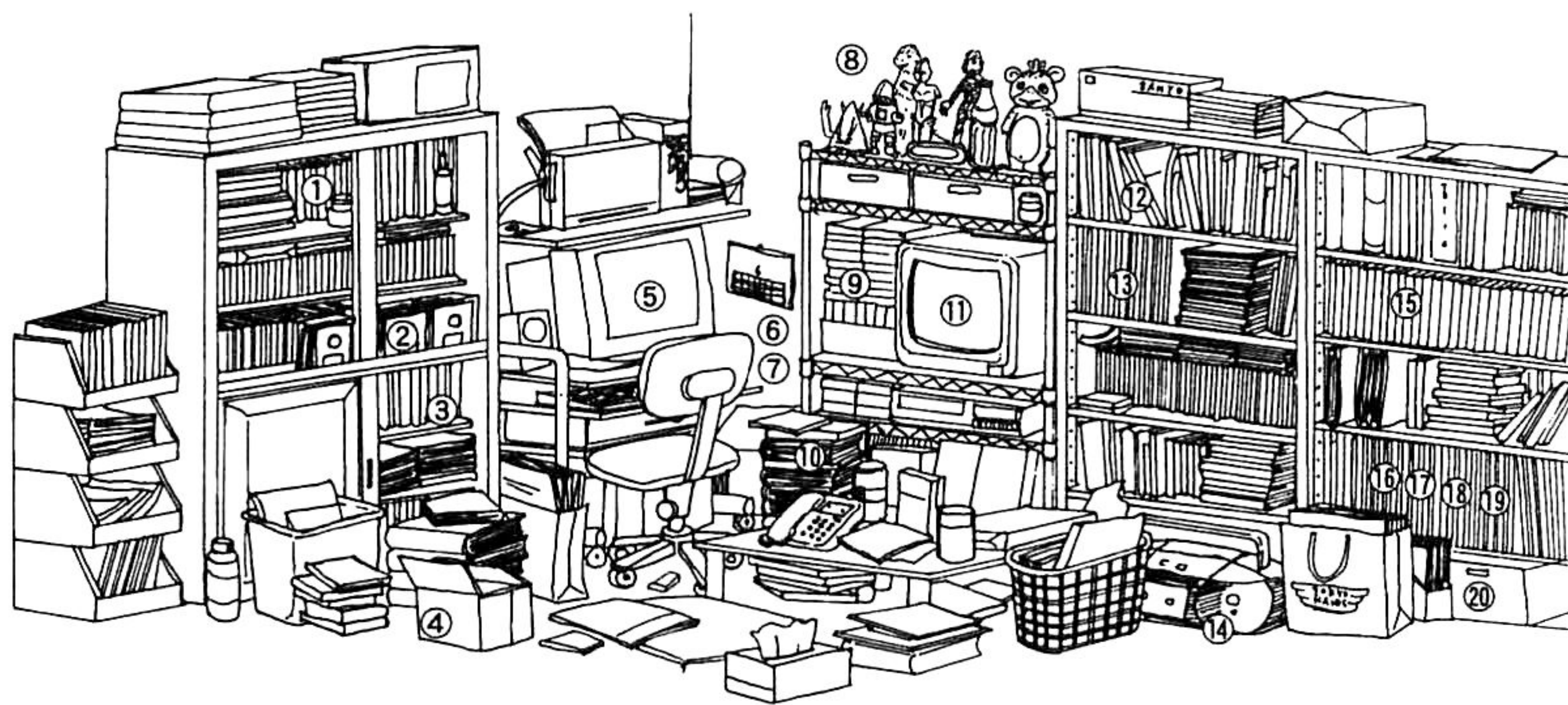
たとえば〈オタク〉は一般の人々に比べて異性の友人の数が多い。十代及び二十代の平均では2・8人であるのに対し、〈オタク〉は6・9人と実に2倍以上である。また男女を問わず、友人そのものの数も多く、社交的である。(中略)

また〈オタク〉は総じて金持ちである。二十代の〈オタク〉の月収が平均22万7000円であるのに対し、一般の二十代の平均月収は16万6000円である。(中略)

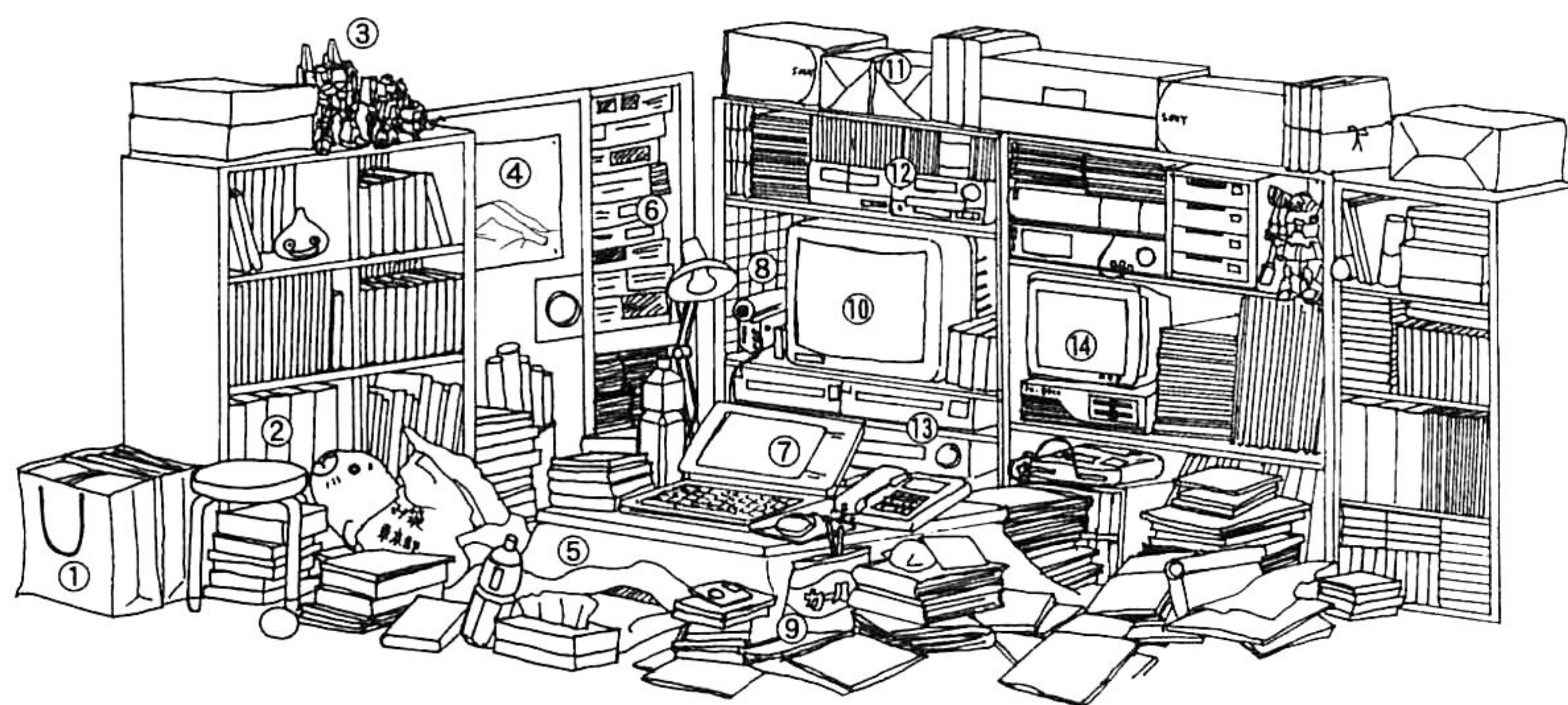
エンジニアとか医師などが結構目に付く。またその高収入の中から相当に高い割合で思い切りよく遊びに使うのも〈オタク〉の特徴だといえる。その他にも〈オタク〉は一般の人々に比べてテレビの視聴時間が異常に短い、〈オタク〉は趣味の数が多い、〈オタク〉はなぜか「堕落」という言葉が嫌いである、といったこれまでの〈オタク〉像とは相反するデータがいくつもある〉

いかがだろうか? 彼らは決して「大人になれないかわいそうな奴」ではないのだ。

ではなぜ「30歳すぎてアニメ」なのか?

●オタク第一世代の部屋 (昭和30年代生まれ・特撮世代)

①吾妻ひでおの単行本
②5インチフロッピー
③硬派SF系映画パンフレット(日本沈没・さよならジュピター(笑)etc...)
④大人なのでこの部屋では寝ない
⑤MacまたはWindowsマシン
⑥アメリカ、50年代クラッシックSFのポスター(貼らずにしまってある)
⑦サイボーグ009LPの初回特典ポスター(貼らずにしまってある)
⑧ソフトビニールの怪獣人形
⑨ベータのビデオテープ・コレクション
⑩とにかく本が多い
⑪TVはあるが、やや小さめ、ビデオデッキはベータもあり。
⑫本は初版
⑬特撮関係の本、ランデブー、ペケなどのアウト別冊系のSF雑誌
⑭ステレオはあまり気を使わずラジカセ
⑮ハヤカワSFシリーズ銀背
⑯白ジャケットの「ダイターン3」のLP
⑰通しナンバー入の「海のトリトン」のLP
⑱「宇宙戦艦ヤマト」の英語版のドラマLP
⑲東宝レコード版の「ゴジラ」のLP
⑳本の帯、しおり、カバーだけが入った箱がある。

答は簡単だ。オタクは小学生ぐらいのときに、テレビ番組に対して見極めをつける。
「大人番組といったって、子供番組と実はたいして変わらない」
「子供番組の中にもレベルの高いものがある」
この早熟で、冷静な判断が彼らにアニメや特撮番組を選択させる。
つまり彼らは「自分も早く大人になりたい、大人に見られたいから大人番組を見る」という単純な考え方をしないだけだ。
思春期に入っても、オタクの判断力は衰えない。マスコミが作った「ダサい大人じゃなく、かっこいい若者のファッションはコレだ！」なんていう、若者文化・サブカルチャーには騙されないのだ。
彼らはターニングポイントである10歳から12歳の時点で、大人文化という形にも惑わされないし、思春期になっても、若者文化という形に惑わされない。結果として、いわゆる「あてがわれた文化を追いかける、消費者としての若者層」に入りきれないので、今までマーケッターたちも分析できなかった。
オタクとは自分で自分の好きなものを判断する、早熟で知

●オタク第二世代の部屋（昭和40年代生まれ・アニメ世代）

①本棚からあふれた本が紙袋に入っている。
②LD-BOXたくさん
③ガンダム・プラモ（MSV仕様）
④「悩ましのアルテイシア」のポスター（OUT付録）から張り替えた「悩ましのフォウ・ムラサメ」のポスター（Newtype付録）
⑤万年床を兼ねたこたつ（だいたいそこから動かなくてすむようになっている）
⑥押し入れには作らないプラモデルの山
⑦インターネットのホームページを作っているノート型パソコン（Win95）
⑧8ミリビデオカメラもある
⑨おやつはカール（傍には指に脂がつかないためのお箸付き）
⑩29インチのTV
⑪本棚の上にはコミケの在庫が少々
⑫AV機器は充実、スピーカーは小さめのがいくつもある
⑬すぐにダビングできるように直結されたLD、VHSビデオデッキ（2台以上）
⑭使っていないパソコン98

的な存在なのだ。

だから彼らはファッションや流行にも流されない。

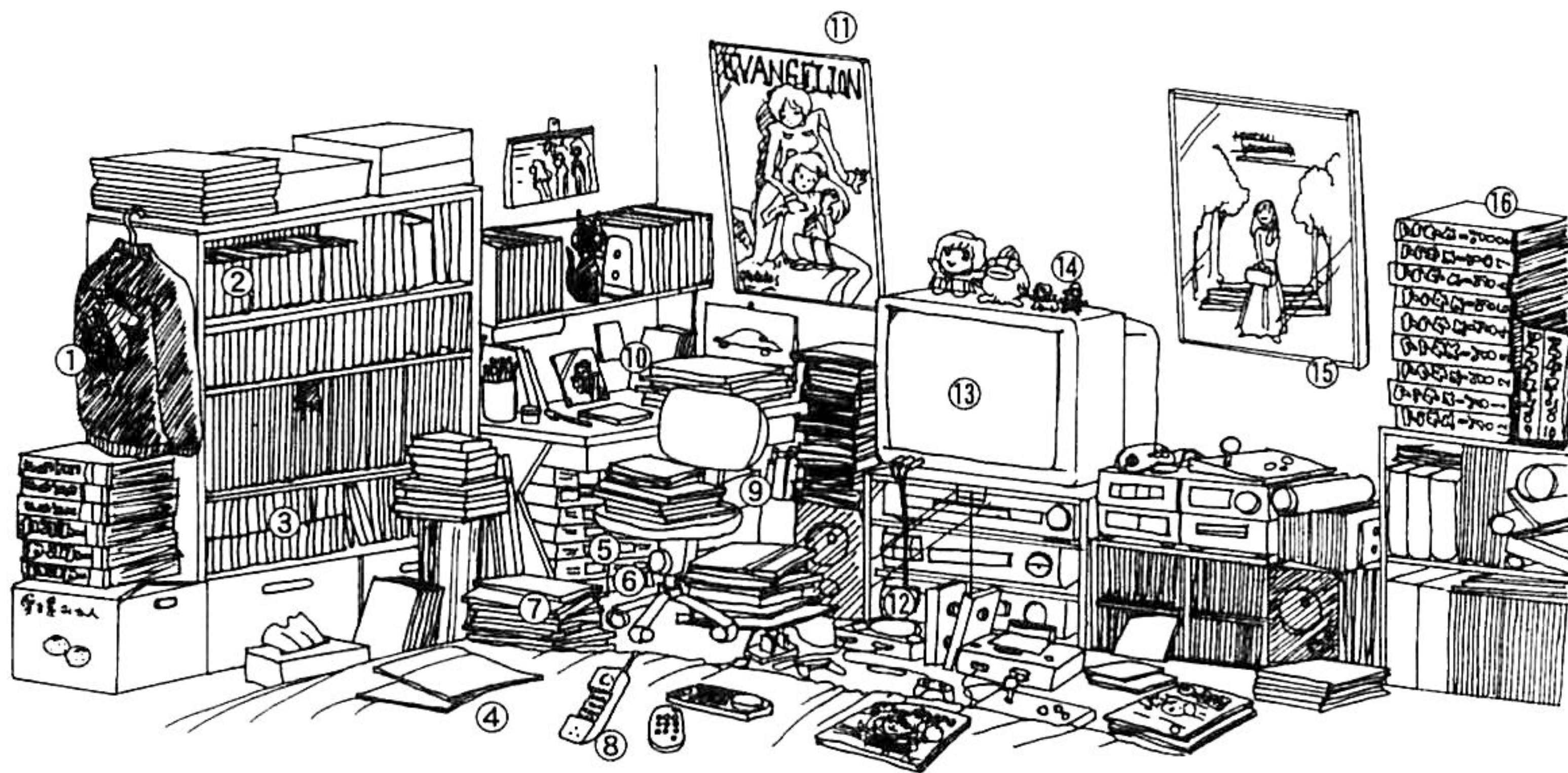
「オタクのファッションがダサい」とよくいわれるが、事実は「あんなマスコミが作ったような流行に踊らされるのはバカだ」と決め付けているからだ（もう一つ、重要なファクターとしてオタク文化の思想的根拠となっている「職人文化への憧れ・機能性とファッション」は章を改めて論じよう）。

総じてオタクたちは、別に社会からの「大人になれ！」というサインが感じとれないほどのバカではない。その圧迫をはねのけるほど自信家で「30歳すぎてアニメ見たからって何が悪い！」という気持ちと「へっ、おれって30歳すぎてアニメ見るような奴なのさ」という気持ちを両方持ってる、ナイーブでヤな奴なのだ。

●マーケット・リーダーとしてのオタク

自信家でナイーブなオタクたちは「大人になれないかわいそうな奴」どころか、今や世界の文化をリードしつつある。アパレル業界で、マーケティング・商品企画を担当していたという経歴の持ち主・荷宮和子は『オタク少女の経済学』でこう書いている。

〈「オタク少女はボリュームゾーンをリードする」

●オタク第三世代の部屋（昭和50年代生まれ・アニメキャラ・ガレージキット・ゲーム・声優）

①NERVのジャンパー
②市販マンガ本70%、同人誌30%（エロ系は引き出しの中）
③ラジオをエアチェックしたカセットテープずらり（「めぐみのTokyo Boogie Nught」「もっと！ときめきメモリアル」）
④お子様なのでベッド
⑤机の下にはガンプラ（マスターグレードからSDまで一通り）
⑥ガレージキットもたくさん
⑦ゲーム攻略は雑誌で済ます（ファミ通、電撃系etc…）
⑧電話はコードレスの子機
⑨中学の時、ナディアのゲームのために間違って買ってしまったFM-TOWNS（机の下に埋もれてる）
⑩机の上にはアニメイトで買ったミサトさんの生写真
⑪コミケで売っていた非売品の貞本義行描き下ろしの『エヴァンゲリオン』ポスター（これが入る前は「サイレント・メビウス」だった）
⑫ヴァーチャのためにいちはやく買ってしまったサターン&さんざん迷った挙句、「ときメモ」をやるために買ったプレステ
⑬29インチ以上のTV
⑭TVの上に並ぶ食玩（お菓子のオマケオモチャ）
⑮声優のポスター（林原めぐみ or 椎名へきる or 国府田マリ子）
⑯「アフタヌーン」の柱がそびえたっている（捨てられない）

これがこの本のテーマである。今では、ボリュームゾーンと呼ばれる層は、自ら何かを求めようとはしない。オタクの後ろをついていっているだけなのだ。まんが・ゲーム・ファッション・音楽……様々な分野の状況からそれは明らかである。〉

アパレル業界でボリュームゾーンと呼ばれる人々、世間がフツーの人と呼ぶ人々は今や何も欲しいものがない。つまり何が欲しいか、何が楽しいか、何がしたいかわからなくなっている。

それが証拠に彼ら、彼女らの口癖は「何かおもしろいことない？」だ。

世の中がつまらなくなった、というわけではない。世の中にメジャーな流行がなくなっただけだ。今までだったら、ちょっと周りを見回せば猫も杓子もやっている「楽しいこと」が必ずあった。ディスコ、サーフィン、テニス、ユーミン。が、今や「これ！」というのがない。どれ一つとっても、半分以上の人は「興味ない」というものばかりだ。マスコミまで「価値観の多様化」といって、流行をつかまえたり先取りしたり生みだしたりという作業をあきらめてしまった。

他人のやっている「おもしろそうなこと」を真似してきたボリュームゾーンの人々は道を失って呆然としている。誰でもいい。「これは絶対おもしろい！」といってくれるものに飛びつきたい気分だ。

それに比べ、オタクたちは「社会適応力がない」とまでいわれるほど、自分の「おもしろい」に敏感で忠実だ。いつもおもしろいものを見つけ、楽しんでいる。

●現代オタクの情報分析力と発信能力

オタク進化論の中で、僕は「原オタク」が「近代オタク」に進化し、そこから優秀なクリエイターが生まれてきた歴史、また生まれてくる可能性を示唆した。これは今後も続くだろう。

しかし、今、オタクたちはもう一つの進化の段階を経つつある。それを僕は「現代オタク」と

名付ける。

最近の流行はオタクたちが火付け役なものが目につきはじめた。ドラクエ、セーラームーン、パソコンなど、すでに流行の発信源はオタクたちに移りつつある。

よく雑誌なんかでは、これからの高度情報社会、マルチメディア社会ではソフトが大切になる、ソフトを作るクリエイターを育てるべきだ、とか書かれているが、これは大嘘だ。国民みんなが小説家なんて国があるはずがない。それより求められるのは、情報の価値を決めてくれる人だ。

今程度の情報社会ですら、フツーの人はどの情報を選んだらよいのか、誰のいうことを信じたらいいのかわからず困っているのだ。

「僕はこの辺がこうおもしろかった」とか「君にはこれがおもしろいと思うよ」とか、コーディネイトしてくれる人、膨大な情報の中から自分の性に合う価値観、過ごし方、遊び方、ジャンルを教えてくれる人を求めている。

実はそういう人こそこれからの情報社会、マルチメディア社会では必要だし、自分が作りたいものを作るクリエイターたちより偉くなれるに決まっている。成熟した経済社会において、いちばん力を持っているのは生産者・製造者ではなく流通だ。映画は興業元が、出版も流通がいちばん強い。

同じように、これからの情報社会においてはソフト自体の価値や品質を見極め、ぴったりの人々のお手元に届けることができる人、頼りになる批評家であり、コーディネイターたりうる人々、こういう人々がマルチメディア時代の最終勝者となりうるのだ。

そして、まさにこうしたコーディネイトの能力を持ち、発信していくのが、「現代オタク」たちなのだ。

●ゲームをめぐる子供たちの壮絶な情報戦

一つの例をあげよう。

96年の3月頃、僕が吉祥寺駅近郊の中古ファミコンショップで耳にした、小学生たちの会話だ。

「堀井雄二がとうとうエニックスの取締役になった」

「スクウェアがプレイステーションでファイナルファンタジーを出すそうだ。任天堂がスクウェアの株の25%を持っているというのに、どうなってるんだ?」

僕は、これを聞いて「こりゃすごい! こいつら今に、いいオタクになるぞ」と感心した。もちろん、これは別に吉祥寺だけに限ったことではない。東京中、いや日本中の中古ソフトショップ前で、こんな会話が交わされている。子供たちがこんなことを知っているのは、子供向けのゲーム情報誌にこういう記事が載っているからだ。

ゲーム情報誌なんか、どうせゲームの攻略法が載っているだけだろう、と考えがちだが、実はそうでもない。何といっても読者が知りたがるのは、発売前のゲームの評判だ。ところが、発売前だと秘密も多いし未決定事項も多い。いきおい、ゲームそのものより、その周辺情報でお茶を濁すことになりがちだ。

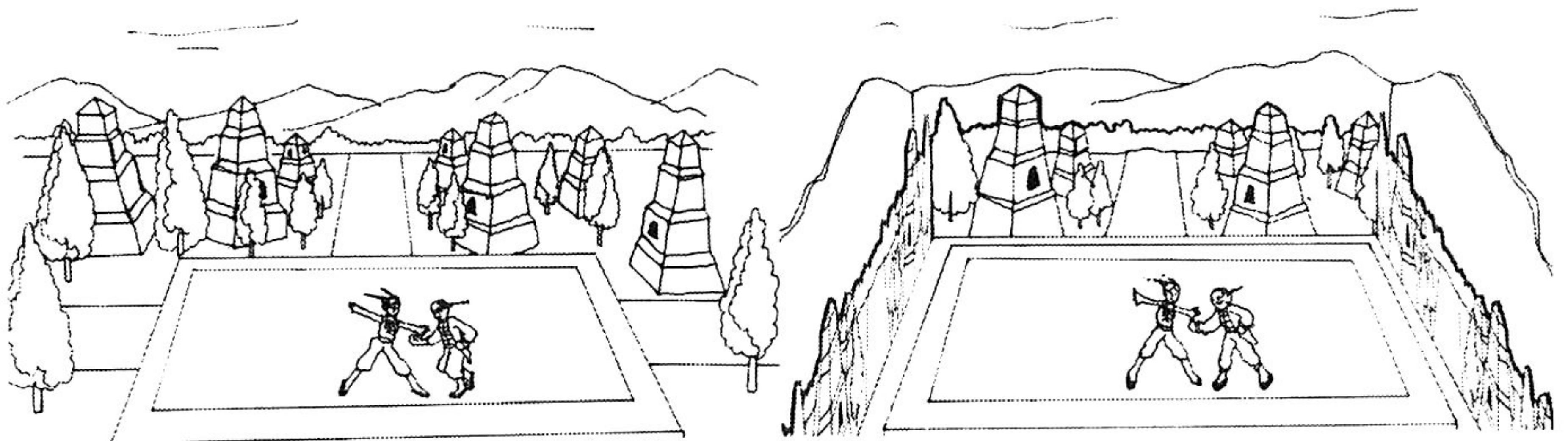
そこで登場するのが、開発チームへのインタビューだったり、会社周辺の情勢だったりする。そんな難しい記事を、なぜ子供がすみからすみまで読んで覚えているのか?

内容も子供向きとは思えないほどのレベルの高さ、手加減なしなのだ。

実は、それは今までのつらい体験があるからだ。

というのも、子供たちは騙され続けてきた。そのつらい体験は、先輩から後輩へ語り継がれ、

●『バーチャファイター』アーケード版とサターン版の差。アーケード版では背景もポリゴン(立体)だが、サターン版ではカキワリになっている。

彼らのゲームを見る目はどんどん研ぎすまされていったのだ。
オモチャ屋の店頭で、ゲームのデモ画面を真剣に見ている子供がいる。大人はつい、昔も今も子供はああやってショーウインドウにへばりついて見るんだなあ、と微笑ましい気分で眺めているかもしれない。
が、実はこの見方に根本的な誤解がある。
たしかに昔の子供は「欲しい」とか「おもしろい」で見ていた。しかし今の子供は違う。騙されまい、とチェックするために見つめているのだ。
何をチェックするのか？
新発売のゲーム機用ソフトが、どこまでゲームセンターのゲームと同じか、どこがダメか、という点についてだ。これを子供たちはあらゆる情報を集め、実際に自分の目で店頭デモを見つめて判断する。
基本的に最新のゲームは、ゲームセンターにある。これらは「アーケード・ゲーム」と呼ばれ、専用のコンピューター・チップを搭載した超高級ゲーム機だ。
こういうアーケード・ゲームを、たかが4〜5万円の家庭用ゲーム機に作り替えると、当然簡略化されたものになる。具体的には、立体を表現するポリゴンの数が減ったり、スピードが遅くなったり、色数が減ったりする。だから店頭で宣伝される家庭用ゲームのデモをチェックし、アーケード版をどこまで忠実に再現できているか、が評価のポイントになる。同じ人気の『バーチャファイター』だから、という理由だけで買うと大失敗することになるのだ。
なんせソフト1本でも6000円〜1万円位もするのだ。
1ヵ月のお小遣いでポンと買える額ではない。自分にとって納得のいくおもしろいゲームか、きちんと見極めねばならない。

しかも、さらに重要なのは、後で中古ソフト屋で高く売れるかどうか、だ。人気の出る、よく売れるソフトは中古屋でも高値がつく。1万円のソフトも、人気が高ければ1週間後に7000円で売れる。3000円で遊べたことになる。

これがつまらないゲーム、いわゆる「クソゲー」だと、1週間で中古市場価格は2000円にまで落ちる。下取り価格のいいゲームの、2倍以上、8000円もかけてしまったことになる。

この見極めは本当に難しい。大の大人でさえ、自動車を買うときにこの問題で悩む。本当は自分の好きな車を買いたいのだが、中古価格を考えてつい、トヨタの車を選んでしまう。それも白い色の。

子供たちは、それよりもっと複雑な問題に悩まされている。

この問題をさらに複雑にしているのは、ゲーム機選びだ。

これを間違うと、ソフトを間違える以上に致命的だ。どんなにゲーム機の性能が良くても、普及しないゲーム機を買ってしまうとその後ソフトがほとんど発売されないからだ。

たとえば、ファミコンが全盛の頃、セガマークIIIが発売された。ゲーム機としてはファミコンより性能が良く、色もきれいだった。発売当初はソフトもいいものがあった。

といってもソフト発売数は、ファミコンより圧倒的に数が少ない。結局セガマークIIIは、2～3年もすれば押入行きとなってしまったのだ。

お小遣いの少ない子供にとって、ゲーム機はクリスマスや誕生日にねだる最上級のものだ。それが失敗したとなっては取り返しがつかない。

おまけに一度失敗すると、親は「前も買ってあげたのに遊んでないでしょ?」と買い直しがものすごく難しくなる。

じゃ白のトヨタ車みたいな「定番」をいつも選べばいい、というわけにもいかない。ゲーム機

の世界では任天堂がトヨタみたいなもんだ。しかし、その任天堂の新製品にも『ファミリー・ベーシック』『ロボット』『光線銃』『サテラビュー』『バーチャルボーイ』など、失敗作が目白押しだ。

任天堂を日経新聞でしか知らないオジサンたちにとっては、連戦連勝の大安全牌に見えるかもしれない。しかしリアルな世界に生きる子供たちにとっては、けっこうアブナい新製品を出す会社なのだ。

こういった恐ろしく難しいことを判断するため、子供たちはすみからすみまでゲーム情報誌を読む。

たとえば「PCエンジンのCD‐ROMアクセス速度が遅い遅いといわれていますが、ハドソンの天外魔境ではシークタイム4秒を実現しました」と載っている。するとオタク予備軍の子供たちは、こう考える。

「ふんふん、CD‐ROMの読み込み時間が遅いのは有名だったけど、ここまで縮んだか、なるほど。じゃあ、PCエンジン、買ってみようか」

アクセス速度が縮んで快適にゲームができるから、だけではない。

ここまでの技術があれば、内容も信頼できるだろう、と予測する。

これなら他の奴等も買うだろうから中古屋でも高く売れるだろう、と判断する。

大人が車を選ぶとき、エアバッグ標準装備だの、ABSだののスペックをチェックするのと同じだ。オタクたちが新しいパソコンを買うときにカタログを取り寄せ、そのメーカーの将来性まで見切って買う行為とまったく同じなのだ。

現在ゲーム機に関しては、任天堂の一人勝ち状態といわれている。だから、任天堂の出すゲーム機なら間違いないと宣伝する。

ゲーム情報誌はそれを真に受けて、たくさんのページを割く。が、今の子供たちは疑い深い。たとえば、この前『サテラビュー』という新しいゲーム機が任天堂から発売された。なんと通信衛星から直接ゲームを配信するという超ハイテクなゲーム機だった。ゲーム情報誌は一斉に誉めまくった。10年前の子供たちなら何十万人も買ったであろう宣伝攻撃だった。

が、実際は発売数カ月で数千台しか売れなかったといわれている。今の子供たちはよく知っているのだ。ゲーム情報誌では、たとえば発売前の商品の悪口は載せないことになっている。発売されたら、手のひらを返したように批判が載ることもよくある。

あらゆるゲーム情報誌の「表4」と呼ばれる裏表紙部分には、必ず任天堂の広告が載っている。そして任天堂のゲーム機や、ソフトに関していつも雑誌は遠慮がちだ。どんなソフトも悪口は載らないし、特ダネスクープや抜け駆け情報もない。何となく圧力がかかってるらしいことを感じているのだ

実際『ドラクエ』の情報操作は有名だ。発売元のエニックスから全ゲーム誌にお達しが来る。

「今週号は『ドラクエVI』発売3週目だから、ここまでの情報はOK」

これに逆らったり抜け駆けしたりすると、以後エニックスから一切のゲーム情報はもらえない。当然、ゲーム誌は気を遣いまくる。だから批評するときも、大手ゲーム会社に関しては手心を加えざるを得ない。

子供たちはそういうことを何となく感じて、ゲーム情報誌を読んでいるのだ。

任天堂から『バーチャルボーイ』という立体ゲームシステムが発売されたときもそうだった。『マリオ』や『ゼルダ』といった古典的名作かつ大ヒット作を作った任天堂のゲームプロデューサー・宮本茂氏が先頭に立って宣伝した。

彼は、ポール・マッカートニーがサインをもらいに来たというほど、ゲーマーにとっては神様

的存在だ。その宮本氏が、雑誌に登場して新しいマシンの意義を熱く語ったのだ。オマケに『バーチャルボーイ』と同時発売でマリオのソフトを出すという気合いの入れようだった。

しかし『バーチャルボーイ』は全然売れなかった。

宮本さんは任天堂の取締役だ。誉めるのも当然、と子供の目はシビアだったのだ。

あるいは最近、スクウェアというソフト会社が、次回作のRPGをプレイステーションで出すと発表した。スクウェアといえば『ファイナルファンタジー・シリーズ』というRPGが代表作。その最新作をスーパーファミコンでなく、ソニーのプレイステーションで出すというのだ。

これは業界だけでなく、子供たちにも大きな衝撃を与えた。

「スクウェアの株の25％は任天堂が持っているのに、ソニーのプレイステーションとは!!」

「ということは、スクウェアはよほど本気でプレイステーションに賭けているのだ！」

「その昔、プレイステーションの開発チームがエニックスに『うちのソフトを作ってください』と頭を下げに行ったときは『３００万台売れてから来てください』と門前払いだったというのに！」

記事を事実・数字と評価とに分けて読む。

書かれていないことの、書かれていない意味を考える。

「こりゃ、ちょっとプレイステーション購入も検討してみた方がいいかもしれない」

いわゆる行間を読むのだ。

これが「情報が溢れる社会」に育った現代オタクたちのサバイバルなのだ。

もちろん、ゲームをする子供のすべてがこうした情報収集をしているわけではない。情報収集能力と価値判断力の能力差に基づいて、そこにはヒエラルキーが自ずと生じる。どのゲームを買うべきかを知っている子供は、もちろん尊敬を集める。彼らの判断が子供たちのクチコミ・ネッ

トワークを通じて、下方に伝達されるのだ。
彼らはすでに「現代オタク」を生きているのだ。

●世代別オタクのホームポジション

ここで、オタク進化論は、一応の完結を見た。
その進化の痕跡は、同じオタクでも生まれた年代によって守備範囲の中心、いわゆるホームポジションとして形をとどめている。
昭和30年代生まれなら特撮、前半は『ウルトラマン』、後半は『仮面ライダー』がホームポジションだ。
昭和40年代はアニメ、『ヤマト』と『ガンダム』だ。
昭和50年代は模型、ガンプラ（ガンダムのプラモデル）にミニ四駆。これにゲームも半分入っている。
昭和60年代生まれの今の子供たちは何といってもゲーム。
現在のゲームを楽しむ側として大変厳しい状況の中で、彼らの眼はどんどん鍛えられている。
ちなみに、僕は昭和30年代生まれだが、単に怪獣が好きで「スペシウム光線」とか「ライダーキーック」とかやって友達同士遊んでいただけの奴で、ちゃんとしたオタクになった奴など見たことがない。
頼まれもしないのに怪獣の名前を暗記してみたり、少年雑誌のグラビアを破って大切にしまって置いたり、少ない小遣いで怪獣のソフトビニール人形やソノシート付き絵本を買い集める。
そういう子供たちは成長すると自分たちのホームポジションの周りに、アニメ、マンガ、特撮といった他のジャンルがあるのに気がつく。そしてそれらをクロスオーバーさせて語り、楽しむ

オタクになる。

ようになる。やがて、飽くなき向上心と自己顕示欲でもって、精進し、投資をしたものだけが、

今の子供たちの中でも、ゲーム誌の文字の部分など読みもしない奴も大勢いるだろう。が、その中で過去の選択を反省し、現在のゲーム業界の状況を把握し、自分なりの視点を持った子供たちは大勢いる。そんな、ちゃんとしたオタク予備軍が大勢育ちつつあるのだ。

あと10年したら彼らも社会人として大きな購買力を持つようになるだろう。

あと15年〜20年で、彼らの中からもオタク業界で活躍する多くのクリエイターたちが生まれ出ることだろう。かたや、溢れる情報の価値を見極め、コーディネートし、発信し、市場を左右するオタク・エディターが出現するだろう。

彼らは情報の海の中で進化し、勝ち残ったニュータイプなのだ。

II

オタクの世界性

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

Ⅱ-Ⅰ 世界のオタクを探せ！

●世界オタク事情

世界中で今、オタクは増殖しつつある。

たとえば、インターネットを覗いてみるといい。そこはさながらコミケと化していることは、すでに述べた。フランスのホームページで、カタカナで「オタク」と書かれた決して上手ではない文字を見ると、あの高慢なフランス人がと、そのけなげさに胸が熱くなる。

この背景には、アメリカはもちろん、東南アジアでもヨーロッパでも日本のアニメやマンガのファンが急増している事情がある。しかもその中から、立派にオタクの進化論を経て、20代30代の一流のオタクがどんどん誕生している。

先日僕が行った米国ペンシルバニアで行われたイベントには、アメリカ各地からはせ参じた大勢のオタクたちが集っていた。その名も『オタコン』。オタク・コンベンションの略だ。

そこに来ているオタクたちは日本のアニメ・マンガを見てファンになった人たちばかりだ。彼らは日本のアニメキャラ、たとえばキャプテンハーロックやダーティペア、ルパン三世に憧れている。彼らの親たちがスーパーマンや『コンバット』のサンダース軍曹に憧れたように、小さい頃から見聞きしていたという由緒正しい憧れ方だ。

●95年9月に米国ペンシルバニアで開催された「ＯＴＡＫＯＮ」の公式パンフレット。

●インターネットに溢れるオタク文化。今や「ＡＮＩＭＥ」「ＭＡＮＧＡ」「ＴＯＫＵＳＡＴＳＵ」「ＳＥＩＹＵＵ」は世界の共通語だ。

●世界のホームページ

オタコンだけではない。どんな地方でも大都市と呼べるような都市では、必ず日本のアニメなどのイベントが行われている。おまけにそこにいけば、必ずデスラー総統のコスプレやキャプテンハーロックのコスプレにお目にかかれる。いったいアメリカ全土で、何百人のデスラーがいるんだろうと思うほどだ。

彼らは日本のアニメをきっかけに、マンガや特撮など日本のオタク文化を理解しようと、言葉の壁や国民性の壁を情熱でカバーしてがんばっている。その中でもより努力しているオタクたちほど「日本に生まれたかった、日本人になりたい」という。

もちろん「神秘の東洋」に対する憧れもあるだろう。

が、それだけではない。彼らはアニメの中で描かれている、日本の普通の生活にあこがれているのだ。一昔前、僕たちが『奥様は魔女』や『チャーリーズ・エンジェル』を見て、アメリカの豊かな生活にあこがれたのと同じような現象が起こっているわけだ。

この現象はアメリカだけでなく、ヨーロッパ各地でも東南アジアでも着実に膨らみつつある。

たとえばフランス。

10年ほど前、『UFOロボ・グレンダイザー』が『ゴルドラック』というタイトルで放映され、視聴率がなんと100％を記録した。100％なんていう視聴率があり得るとは僕も思わなかった。

現在でも『キャンディキャンディ』や『ドラゴンボールZ』が80％～90％という超高視聴率をとっている。フランス文化庁はこの事態を「日本の文化侵略」と判断して、日本アニメの放映時間に制限を設けることを決定した。ディズニーより過激な文化侵略、と判断したわけだ。

日本のアニメグッズ専門店もパリでオープンし大人気だ。毎週金曜は日本から船便が届くので、パリっ子オタクたちが行列を作っている。パリで行列してるのは、ブランド店の日本人観光

●OTAKON会場でのコスプレ。ドラゴンボール軍団だが、筋肉ムキムキのクリリンは怖かった。

客だけだといわれてきたが、そこにアニメショップのパリっ子オタクたちも加わったわけだ。何か愉快だ。

アジア圏ではオタク文化の影響は絶大だ。マルコス政権下のフィリピンで『超電磁マシーン・ボルテスV』が放映され、視聴率50%を超える大ヒットになった。しかし「暴力的だ」「日本の軍国主義の宣伝だ」といった批判が続出、マルコス大統領じきじきの命令で放映が中止された。これは後にNHKスペシャルでも取り上げられた大事件だ。

しかし僕の読みはNHKと少し違う。実は放映中止された後あたりから『ボルテスV』は、当時のフィリピンでは放映できないような「独裁軍事政権を倒して、市民革命を成功させる」というクライマックスに入るのだ。そのあたりが真相じゃないのかなぁ。

また、上海でもすごい。新しくできたヤオハンデパートで開店記念イベントとしてウルトラマンショーを企画した。すると、3000人しか入れない野外劇場に15万人が押し掛け、やむなくショーは中止になったそうだ。が、この事件の後ヤオハンは東南アジアや中国に新しく支店を作るときは、必ず野外劇場をつけてウルトラマンショーなどのアトラクションをする決定を下した。

内乱がおさまらないカンボジアでも、アニメ『装甲騎兵ボトムズ』が放映され大人気だ。『ボトムズ』放映の時間になると家から子供たちが戦火を避けながら電気屋の店先まで走ってきて、食い入るように見ていくそうだ。終わると、その後続いて放映されている『東京ラブストーリー』には見向きもせずに帰っていく。何しろ、少しでも早く帰らないと命が危ない。

放映されているのが『装甲騎兵ボトムズ』というのも何ともいえない。

『ボトムズ』の設定はこうだ。超未来の話、500年も続いた宇宙戦争が終わったばかりで、まだあちこちで内乱が起きている時代である。戦争で戦っていたロボット乗りたちが職にあぶれ、

●フランスの新聞「Le Monde」のテレビ番組表。「セーラームーン」「ドラゴンボールZ」などが確認できる。

TF 1

6.00 Côté cœur.
6.30 Mésaventures.
6.58 et 8.28, 9.03 Météo.
7.00 Journal.
7.10 A tout' spip.
8.30 Télé-shopping.
9.05 Club Dorothée vacances.
Petites Bonnes Femmes ; Sailormoon ; Dragon Ball Z ; Un garçon formidable ; Power Rangers ; Clip ; Jeux.
11.40 La Roue de la fortune.
12.15 Le Juste Prix. Jeu.

街中で格闘を見物させて、その日の食い扶持を稼いでいる。
「彼らロボット乗りたちは最低の人間、『ボトムズ』と呼ばれていた」
この台詞で始まるのが『ボトムズ』だ。
ちょっとのけぞるほど殺伐として、暗い設定である。日本では『ガンダム』放映後、リアル派ロボットアニメブーム最高潮のときに放映された。さすがに殺伐としすぎていて大人気は出なかった。これを、内戦の続くカンボジアの子供たちが熱心に見ている。リアルなんだろうか？平和な日本で作られたとは知らないで見ているんだろうが、世界のおもしろさをかみしめてしまう話だ。

オタクの波は、今や地球の裏側にまで届きつつある。
今現在、「オタク天国」といえばメキシコだ。毎日のようにテレビで『ハクション大魔王』『科学忍者隊ガッチャマン』『ドミニオン』『キャッ党忍伝てやんでえ』『未来少年コナン』の再放送を繰り返しているので、メキシコの子供はもう、日本のアニメ漬けだ。
その他、『大場久美子のコメットさん』も超人気で、メキシコ少年の夜のオカズになってるという。去年あたりから宇宙刑事シリーズもブームになった。
かつて世界中にアメリカ製ホームドラマが配給されることによって、あらゆる国の若者がアメリカに憧れた。その生活や文化だけではなく、英語そのものまで「かっこいい」ものとして受け入れられたのだ。それと同じく、20年以上も前から、あの優秀な日本製子供番組（つまりオタク番組）を見続けてる世界中の若者たちは、当然オタクになるに決まっている。
僕がアメリカで出会ったオタクたちの中で、「手作りの和英辞典」を持っている者が多いのに驚いた。今や、日本語（特にカタカナの人気が高い）自体もかっこいいものとして評価されつつある。

TELEVISION

7

□ **07:00/** TELECASA □ **08:00/** HECHOS. Noticiario □ **09:00/** TELECASA □ **10:00/** VIDEOS MUSICALES □ **13:30/** CARITELE □ **14:00/** JIN JIN Y LA PATRULLA PANDA □ **14:30/** LOS HEROES MUTANTES □ **15:00/** CABALLEROS DEL ZODIACO □ **15:30/** HEIDI □ **16:00/** CANDY CANDY □ **16:30/** MOTORRATONES DE MARTE □ **17:00/** LAS AVENTURAS DE FLY □ **17:30/** HOMBRES X □ **18:00/** TRES POR TRES. Comedia □ **18:30/** ULTRAMAN □ **19:00/** SALVADOS POR LA CAMPANA. Comedia □ **19:30/** PRINCIPE DEL RAP. Comedia □ **20:00/** LOS SIMPSON □ **20:30/** DOOGIE HOWSER □ **21:00/** LA POTRA ZAINA. Tele-

●メキシコの新聞「La Jornada」のテレビ番組表。『キャンディキャンディ』『アルプスの少女ハイジ』『ウルトラマン』などが確認できる。

●『TRANSFORMERS THE MOVIE』の巨大ロボット。発売元㈱タカラ。

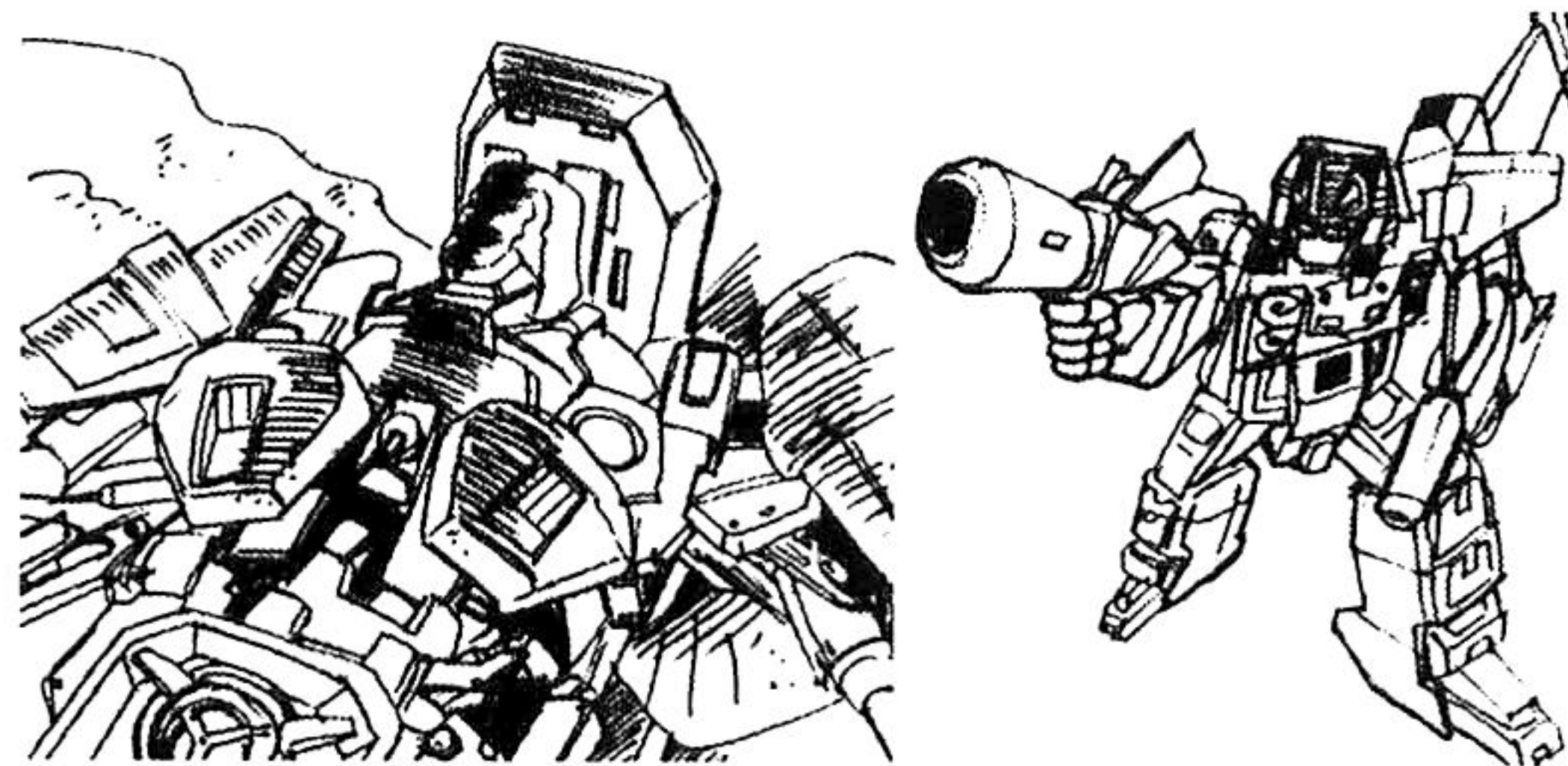
●ブルース・ウィルスを辟易させたタランティーノのオタク話

一般人だけではない。現在、世界を舞台に活躍するメジャー・クリエイターにも、オタクがたくさんいる。彼らは、自分の作品にそっとオタクアイテムを忍ばせ、世界のオタクに連帯の挨拶を送っている。挨拶を受け取ったオタクは、相手がどれほどのオタクかをすぐに見抜く。そんな厳しいオタク度チェックに合格した本物のオタク、有名人をちょっと紹介しよう。

まずはマイケル・ジャクソン。もちろん誰もが知ってるロボットみたいにダンスの上手な、あのマイケル・ジャクソンのことだ。

彼は一部オタクにのみ熱狂的人気を誇るアニメ、『戦え！　超ロボット生命体・トランスフォーマー』の大ファン。彼の「僕もトランスフォーマーになりたあい！」という熱い思いは、初主演映画『ムーンウォーカー』で見事に成就した。なんと、マイケル・ジャクソンは巨大ロボットに変身し、あまつさえラストで宇宙船に変形して宇宙へ飛んでいってしまうのだ。

彼のオタク度、ワガママぶりには伝説がある。マイケルの邸宅地下にはディズニーランドのアトラクション『カリブの海賊』がまるまる同じように作られているという。あんなもの毎日見てどうする？　おまけにそこまで行くには特注のケーブルカーに乗るのだ。丘の上に建っている彼の屋敷から少し下の別宅までケーブルカーで移動できるようになっている。正確には屋敷のラウンジが部屋ごと移動するというすごいものだ。で、これで移動して地下にある『カリブの海賊』に乗ったりするわけだ。屋敷まるごと夢とおとぎの国って感じだ。

また、彼はこの前来日したとき、原宿のキディランドを借り切って超合金系ロボ玩具を片っ端から買いまくったし、ホテルにはアニメのキャラクター・デザイナーいのまたむつみ氏を呼びつけ、アニメキャラとしてデザインしたマイケル・ジャクソンを描かせた。

●マイケル・ジャクソン初主演映画『ムーンウォーカー』では、マイケルは巨大ロボットに変身する。『戦え！　超ロボット生命体・トランスフォーマー』のロボット㊨とマイケルの変身したロボット㊧をイラストで見比べて、雰囲気だけでもつかんでくれ。

先日のジャネットとのＭＴＶで使ったアニメも『アキラ』みたいにフツーのアニメではなくて、『赤い光弾ジリオン』と『新バビル2世』という超マニアックなアニメ。世界中のオタクに「さすが」といわせた。

おそるべし、オタクの王様マイケル・ジャクソン。

お次はマシュー・スイートっていう日本でも名の知れたミュージシャン。

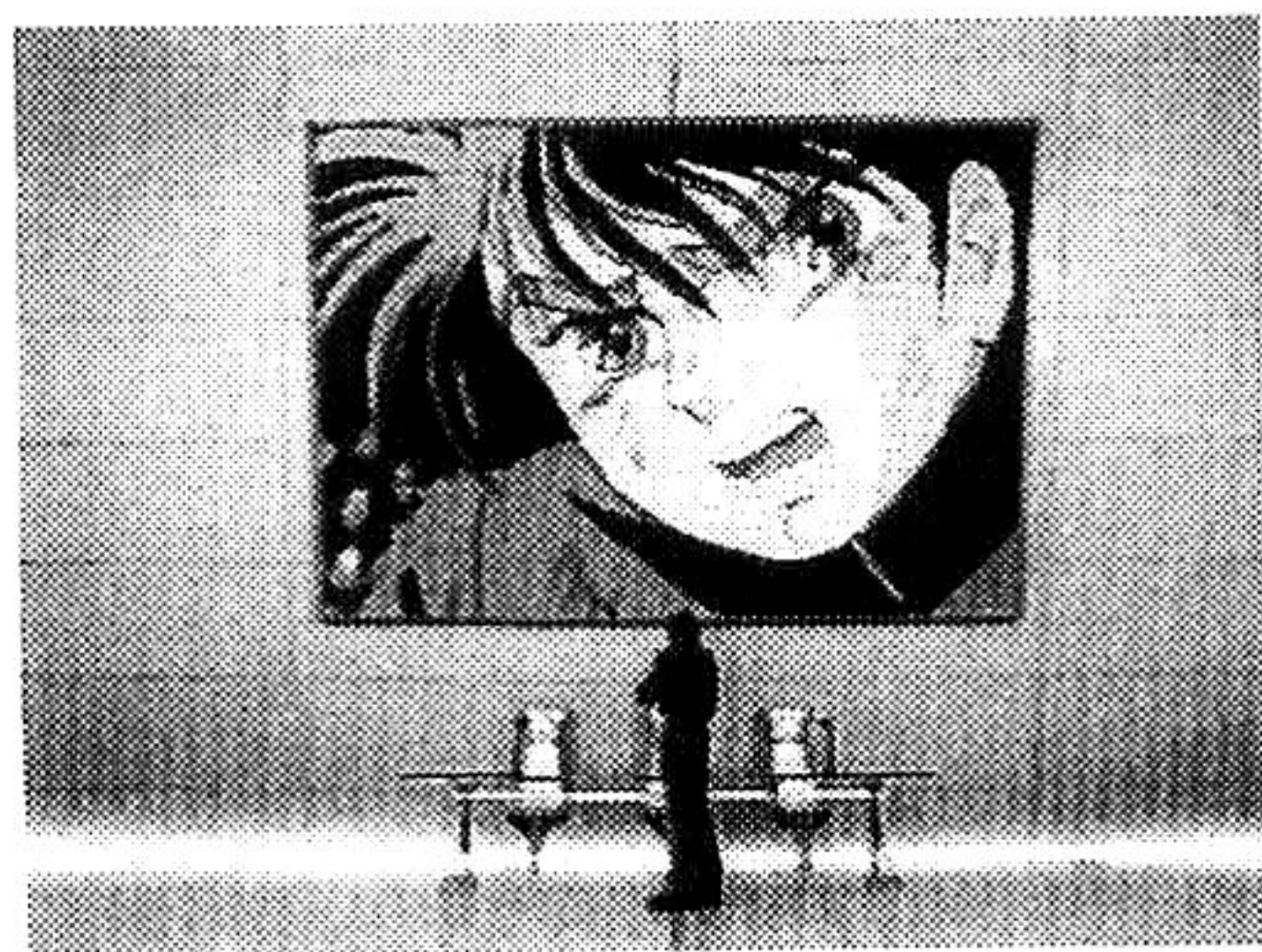
彼は大変なオタクである。腕の「ラムちゃんの入れ墨」を見せびらかしながら、日本の音楽雑誌のインタビューに答えたことは結構有名。

その彼にも売れなくて不遇な時代があった。普通はドラッグに手を出すがマシューは超貧乏。そこでアニメにハマって毎日喰い入るように見たおかげで、初ヒット『ガールフレンド』が全米チャート1位になったときには、もう取り返しのつかないほどのオタクになってしまっていた。

ＭＴＶの映像に劇場版アニメ『コブラ』を使うは、ラムちゃんは使うは、日本ツアーで高橋留美子に会ってビンテージギターにラムちゃん描いてもらって大喜びするは、大タワケぶりを見せてくれた。さすがにレコード会社のトップが呆れて「もう絶対にＭＴＶでアニメは使うな！」と厳命される。

すると次のＭＴＶの映像は、格好いい自宅のリビングで歌うマシューの映像。しかしカメラが不自然なパンをすると、そこには高橋留美子のサインや『アウトランダーズ』のコミックが！ギンギンのオープンカーに乗り込み、エンジンをかけるマシューの映像。しかしキーホルダーがアップになると、ラムちゃんの人形が！

まるで中学生である。

クエンティン・タランティーノもホンモノのオタクだ。わざわざパリで『ジャングル大帝』のＬＤを買って、『パルプフィクション』の撮影中にはブルース・ウィリス相手に「知ってるか？

●ジャネットと競演したＭＴＶより。背後のスクリーンは『ビデオ版・バビル二世』というレアなセレクト。

フランス語版のジャングル大帝では、レオは『ボンジュール、パパ』なんていうんだぜ」というオタク話を毎日して嫌がられた。

夕張映画祭のときもカラオケでアニソンを熱唱して周りの真面目な映画ファンを困らせたという。

カルトなアーティスト、フランク・ザッパ（彼のアルバムにはジャケットに4脚形態の東宝怪獣・ヘドラが描いてある）は次男にRodan（「ラドン」のアメリカ名）って名前をつけた。

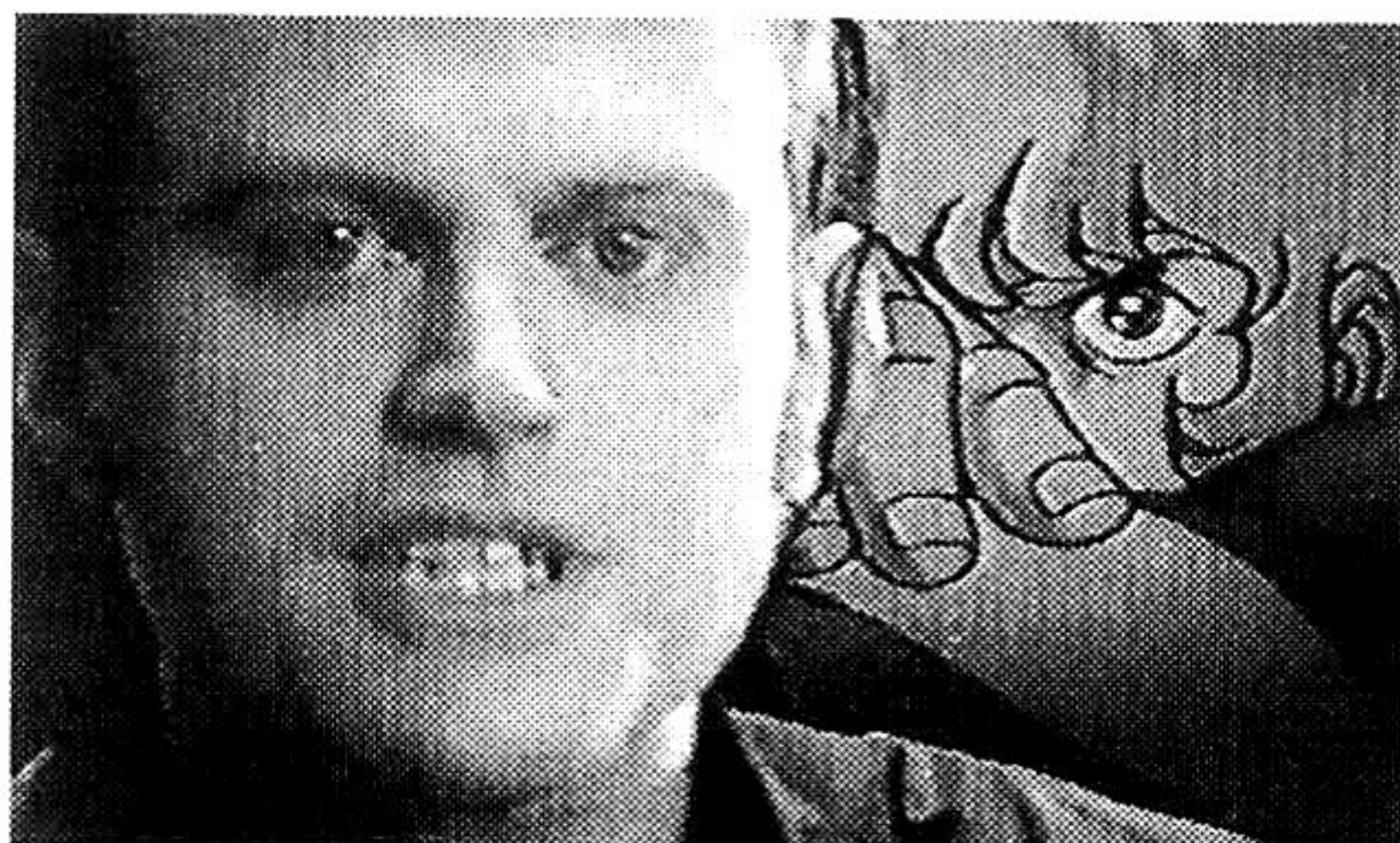
DEVOのリーダー、マークは日本の怪獣マニア。海賊版のライブには東宝怪獣映画『サンダ対ガイラ』でガイラに襲われる女性歌手が歌っていた唄のカバーが入っている。これは映画館で本人がテレコに録音してコピーしたものだ。

●「アニメージュ」を読むサーヤさま

日本人も負けてはいない。

あんがい知られていないのが紀宮（サーヤ）さま。『アニメージュ』を定期購読し、中学・高校時代には学習院付属のアニメ研だかマン研だかに入っていた。ことに『風の谷のナウシカ』等の宮崎アニメがお好きだそうで、『となりのトトロ』ではわざわざ専用の試写会が開かれたほどだ。美少年がわんさか登場するアニメ『サムライトルーパー』の同人誌も作られたそうだ。見たいなぁ。

お兄ちゃんの浩宮さまは、初めてのお小遣いで買ったのが大伴昌司の『怪獣図鑑』。けっこう筋金入りだ。

その他にもマンガ研究会の部長で同人誌まで出していた斉藤由貴とか、テレビで濃い話をボロボロしてしまう西村知美とか芸能界にもオタクは多い。

●マシュー・スイートのMTVより。『コブラ』と共演できて、ゴキゲンだ。

最近になって、こうしたオタクの世界性が日本でも紹介され、オタクは侮れないという論調が、少しずつマスコミに取り上げられてきた。国内ではキワモノとして扱われていたものが、海外の評価を経て、改めて日本で認知されるというのは、浮世絵の昔からあったことだが、オタクもその経路をとりつつある。ただ、オタクの世界性の底力はそれだけではとどまらない。

これについては、次項で述べてみる。

Ⅱ-2 パクリを探せ!

●ハリウッド対日本オタク業界

たとえば文学を考えてみよう。

古くは、夏目漱石がフォークナーに影響を受けて、小説を書いた。新しいところでは、村上春樹がフィッツジェラルドやカート・ボネガットに影響を受けた。

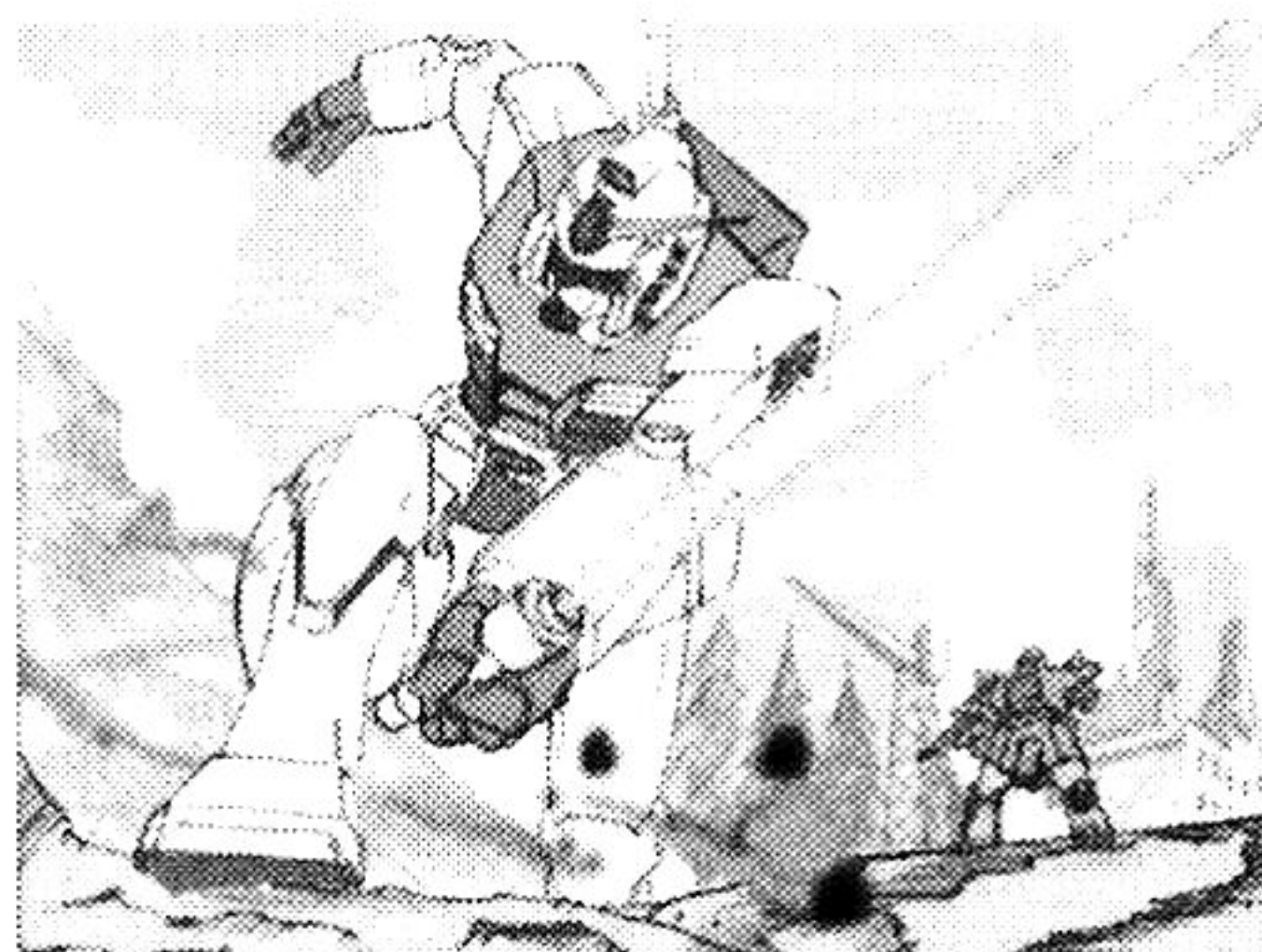
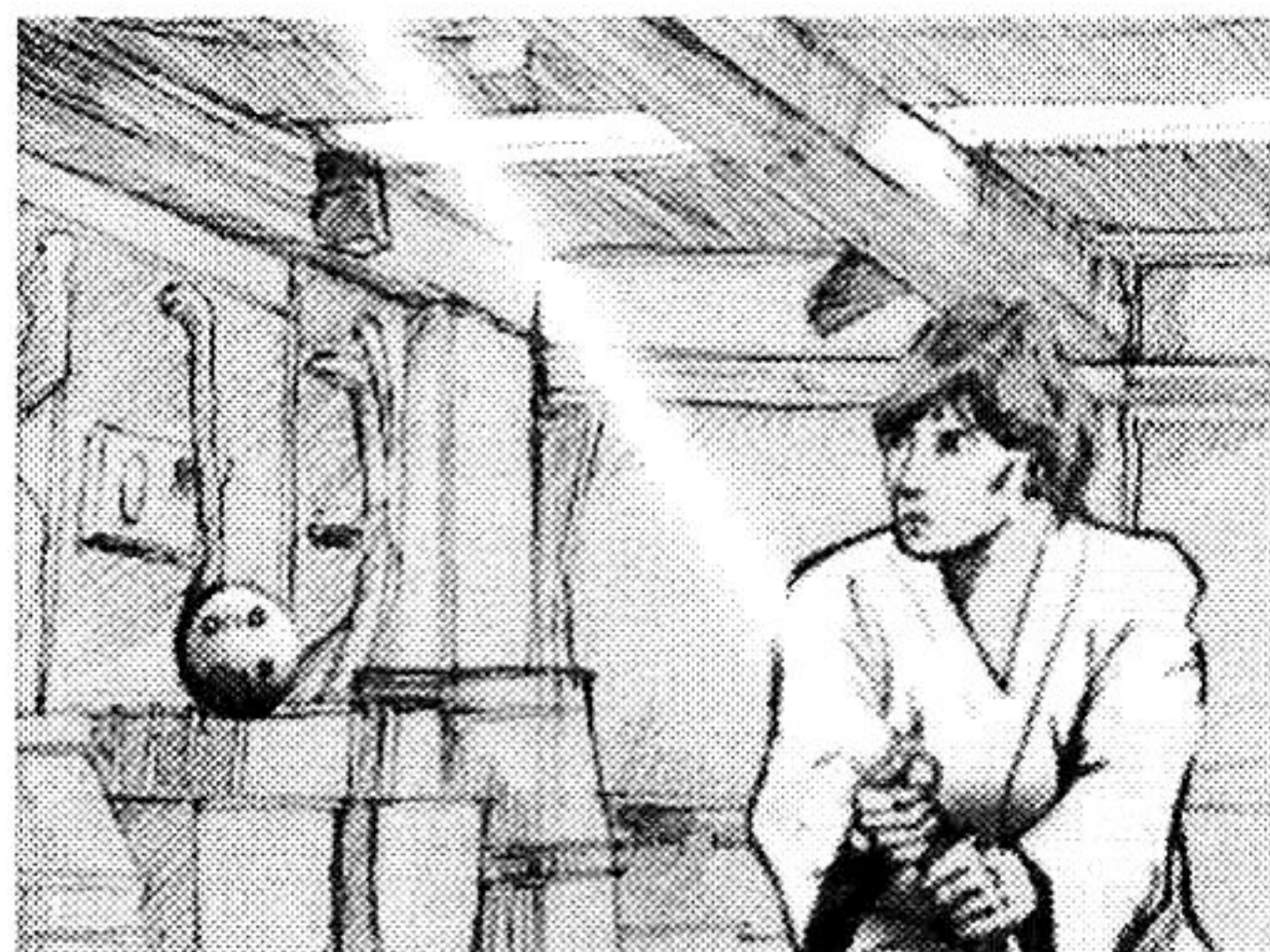
しかし、その逆があっただろうか。夏目漱石に触発されて小説を書いたアメリカ人を、僕は寡聞にして知らない。まして、村上春樹に影響を受けたアメリカ人にいたっては、僕がこれを知らないのは、寡聞のせいではないと断言できる。

ところが、日本のオタク文化は、ハリウッドを相手に、パクりパクられつつのデッドヒートを繰り広げてきた。ここでは、そうした日米オタク貿易摩擦について触れてみたい。

●ビームサーベルのルーツ

ガンダムがビームサーベルを抜いてザクに切りかかったとき、僕らオタクたちはみんな叫んだ。

「こりゃ『スター・ウォーズ』のライトセーバーだ!」

落ちついてからも、僕らはいろいろ考える。

●『機動戦士ガンダム』のレーザー剣・ビームサーベル(右)は、『スター・ウォーズ』のライトサーベル(左)に影響を受けた。これはわかりやすいようにイラストに起こしてみた。実物はビデオを借りて自分で比べてみてくれ。

「ガンダムの制作開始は78年後半、時代的に見ても、明らかにSW1（『スター・ウォーズ』1作目の略号）の影響を受けている。おっ、今月のアニメージュで富野監督がそれっぽいことといってるぞ。ふんふん、なるほど」
オタクたちがこういう作品の見方をすることは前章で述べた。オタクは作品単体を見て面白かった、つまらなかったというだけでは決して終わらない。
高性能レファレンス能力をフルに稼動させることで見抜く、「パクリ」という視点を導入すると、オタクたちがアニメや映画をどう見ているかの一つの側面がもっと見えてくる。
サル真似といわれる日本人だから、アメリカ映画をパクるのも当然だろう、と考えたりするのは大間違いだ。実はハリウッドが日本のアニメや特撮をパクることも珍しくない。むしろ、そっちの方が大胆なパクり方をする。
『ライオンキング』や『ウォーターワールド』もその一例だ。
そんな「パクリの証拠」を見つけて楽しむむには、過去の作品に関して膨大なディテールの知識が必要である。
たとえば宇宙船一つとってみても宇宙船のデザイン、飛び方、武器のデザイン、着陸の仕方、エア・ロックの開き方、方向転換のタイミング、噴射ノズルの色合いｅｔｃ．それぞれが似ていたり斬新だったりパクリだったり。
クリエイター同士は互いにその微妙な差に名誉をかけて発表しあっているし、オタクたちもそのところを心得て楽しんでいる。
ここでは、今までこっそりオタク同士の間だけで語られ楽しまれてきた「通人の会話」を再現してみることで、日米パクリ合戦の全貌をつかんでみよう。

●米国ニュース番組でも取り上げられた「ライオンキング盗作疑惑」。専門家たちも疑問を表明。

●『宇宙からのメッセージ』（東映ビデオより発売中）より。敵戦艦・ガバナス艦は『スター・ウォーズ』と同じ構図で登場。

●『スター・ウォーズ』ショック

パクリの歴史はいろいろあるけど、初心者にも判りやすいようにまず『スター・ウォーズ』からはじめてみよう。もちろん、『スター・ウォーズ』以前だってパクリの歴史は脈々と続いてきた。が、『スター・ウォーズ』はその後の映像、特にSF系の映像をすっかり変えてしまったエポックメーキング的作品なのだ。

『スター・ウォーズ』は偉大だった。何しろ、日本人でもたいていの人が知っている。あんな奇想天外なスペースオペラだというのに、ごくノーマルな人々に、オタク体験をさせた、という点ではヤマトやガンダムを押さえてオタク貢献度1番だ。「POPEYE」をはじめとして当時の若者雑誌も『スター・ウォーズ』特集で溢れ、新たなオタクたちをたくさん生み出した。

後のオタク界の作品群への影響も計りしれない。いわゆる『スター・ウォーズ』ショックというやつである。『スター・ウォーズ』以後、日本のオタク界はその影響から逃れられなくなった。というより積極的にお手本にした、という方が正確だ。

東映の『宇宙からのメッセージ』、東宝の『惑星大戦争』といった『スター・ウォーズ』公開前に急遽でっち上げた特撮映画や、円谷プロの『スターウルフ』などの特撮テレビシリーズなどが放映され、アニメや特撮番組なんかにも『スター・ウォーズ』っぽいシーンが続出した。さっきのライトセーバーもそのひとつだ。

もちろん『スター・ウォーズ』を見て剣を光らせたのはガンダムだけじゃない。『宇宙刑事ギャバン』も『宇宙刑事シャリバン』も『宇宙刑事シャイダー』も、その後の光る剣のSFチャンバラは東映の宇宙刑事シリーズで次々と取り入れられた。もうだれもパクリとは思わなくなった。むしろ、剣が出れば光るのがお約束というカンジだ。

東映・宇宙刑事シリーズの「光る剣」はライトセーバーより遥かにかっこよかった。その名も

●東宝映画『惑星大戦争』（ビデオレンタルのみ）より。『スター・ウォーズ』＋『宇宙戦艦ヤマト』というトンデモなさを勉強したければ、必見の映画。

パクリの系譜

日本の作品
海外の作品
海外→日本
国内のパクリ
日本→海外
同じクリエーター／続編
クリエーターの移動

2001年 宇宙の旅
ハメット「血の収穫」
プロットパクリ
隠し砦の三悪人
用心棒
ストーリー同じ
荒野の用心棒
J・ダイクストラ
プロット
七人の侍
ストーリー同じ
荒野の7人
宇宙の7人
スター・ウォーズ
マネしようとして失敗
ラストのスターゲート
宇宙の戦士
ライト・セーバー
ロボットのデザイン
メタルスキンパニック
さよならジュピター
原作者
日本沈没
マッドマックス
ガンダム
便乗企画
インスパイア
宇宙からのメッセージ
宇宙船ビーグル号の冒険
バイオレンス・ジャック
マッドマックス2
続編
帆船型宇宙船
ストーリー
帝国の逆襲
光子帆船オーディーン
エイリアン
破滅後の世界
皮ジャン
燃えよドラゴン
鳥足のロボット
同じ監督
レーザーブレード
ルーツ・サーチ/食心物体X
変形エイリアン
ザブングル
ブレードランナー
スピナーのデザイン
北斗の拳
主人公のキャラ
逆関節のロボット脚
パワー・ローダーの戦闘
世界観
サイバーブルー
ジャギと鉄仮面のデザイン
ロボジョックス
開く翼
サイレントメビウス
敵役の正体じつはパパ
敵内部トンネルでの空中戦
機械軍に対する人間のパルチザン
映画版スケバン刑事2
続編
続編
宇宙刑事ギャバン
ターミネーター
敵のファッション
エイリアン2
ED02のデザイン
寄生獣
ジェダイの復讐
ロボットのデザイン
プロット
続編
ターミネーター2
変形するモンスター
ガンヘッド
劇場版・超時空要塞マクロス
ジャバ・ザ・ハット
ラストで異星人の都市が浮上
ロボコップ
宇宙刑事シャリバン
うる星やつらビューティフルドリーマー
アビス
便乗企画
リバイアサン
設定
メタルヒーローシリーズ
超音戦士ボーグマン
機動刑事ジバン
パトレイバー2
ヘリの上昇シーン
トゥルーライズ
便乗企画
ザ・デプス

パワー
レンジャー

恐竜戦隊
ジュウレンジャー

五星戦隊
ダイレンジャー

（アニメ）
キャプテン
フューチャー

ディスカバリー号デザイン

米国
サバーン社が
買い取り

スーパー戦隊
シリーズ

タトゥード・ティーン
エイジ・エーリアン
・ファイター・フロム
・ビバリーヒルズ

低予算
企画

新人類の進化

謎の黒色石版

装甲騎兵
ボトムズ

銀河漂流
バイファム

スーパー戦隊
シリーズ

宮崎駿

未来少年
コナン

電撃戦隊
チェンジマン

モンスターデザイン

やぶにらみの
暴君

未知との遭遇

D・トランブル

プレデター

塔に閉じこめられた
姫と、そのデザイン

水中の
キスシーン

裸足でのかけっこ

カリオストロ
の城

ウォーター
ワールド

ダイ・ハード

ジョン・
マクティアナン
監督

マザーシップ
のデザイン

敵メカの
デザイン

ドッグ・ファイト
シーン

カーチェイス

基本アイデア

鉄腕アトム

原作者

宇宙の
デザイン

竹取物語

スターウルフ

デューン
砂の惑星

007ユア・
アイズ・
オンリー

ミクロの
決死圏

バンビ

未来人カオス

便乗企画

巨大な虫

超能力者のシーン

松本メカ

宇宙戦艦
ヤマト

風の谷の
ナウシカ

ワンダー
ビートS

ジャングル
大帝

オマージュ

天井に
巨大
モニター

続編

設定その他全て

AKIRA

巨大な芋虫が
文明を破壊

ブラック
ホール

惑星大戦争

スーパーマン
（マックス・
フライシャー）

ライオン
キング

国家により子供の
超能力者が育成

銀行襲撃
ロボット

アイデア

主人公がラストで特攻したら奇跡

さらば
宇宙戦艦
ヤマト

さらば愛しき
ルパン

原子怪獣
現わる

キングコング

ゴジラ対
ビオランテ

さよなら
銀河鉄道
９９９

設定

アイデア

スピルバーグ監督

モスラ

ゴジラ

続編

レイダース
失われたアーク

洞窟の玉転がし

マックスの息子、
リチャード

北朝鮮製
怪獣映画

アイデア

パクろうとしたが
かっこわるい

魔境伝説
アクロバンチ

天空の城
ラピュタ

怪獣
ブルガサリ

怪獣ゴルゴ

洞窟の
玉転がし

ロアルド・ダール
「彼らは年を
とらない」

海底二万マイル
（リチャード・
フライシャー）

大巨獣
ガッパ

ゴジラ対
モスラ

ドラえもん

空で死んだ
飛行機乗りが
雲になる

ノーチラス号にパイプオルガン

νノーチラス号
復活シーンまんま

ヒロインの首の宝石を狙う女悪党

不思議議の海の
ナディア

バック・トゥ・ザ
・フューチャー

ストーリーそっくり

紅の豚

世界観類似

戦場まんが
シリーズ

「レーザーブレード」。決めポーズのときの背景処理、巨大な夕日をバックにしたライティング。抽象化が得意な日本人らしいセンスで、レーザーブレードのかっこよさは『スター・ウォーズ』や『ガンダム』と違う方向へ進化した。

●宇宙刑事シリーズをパクった『ロボコップ』

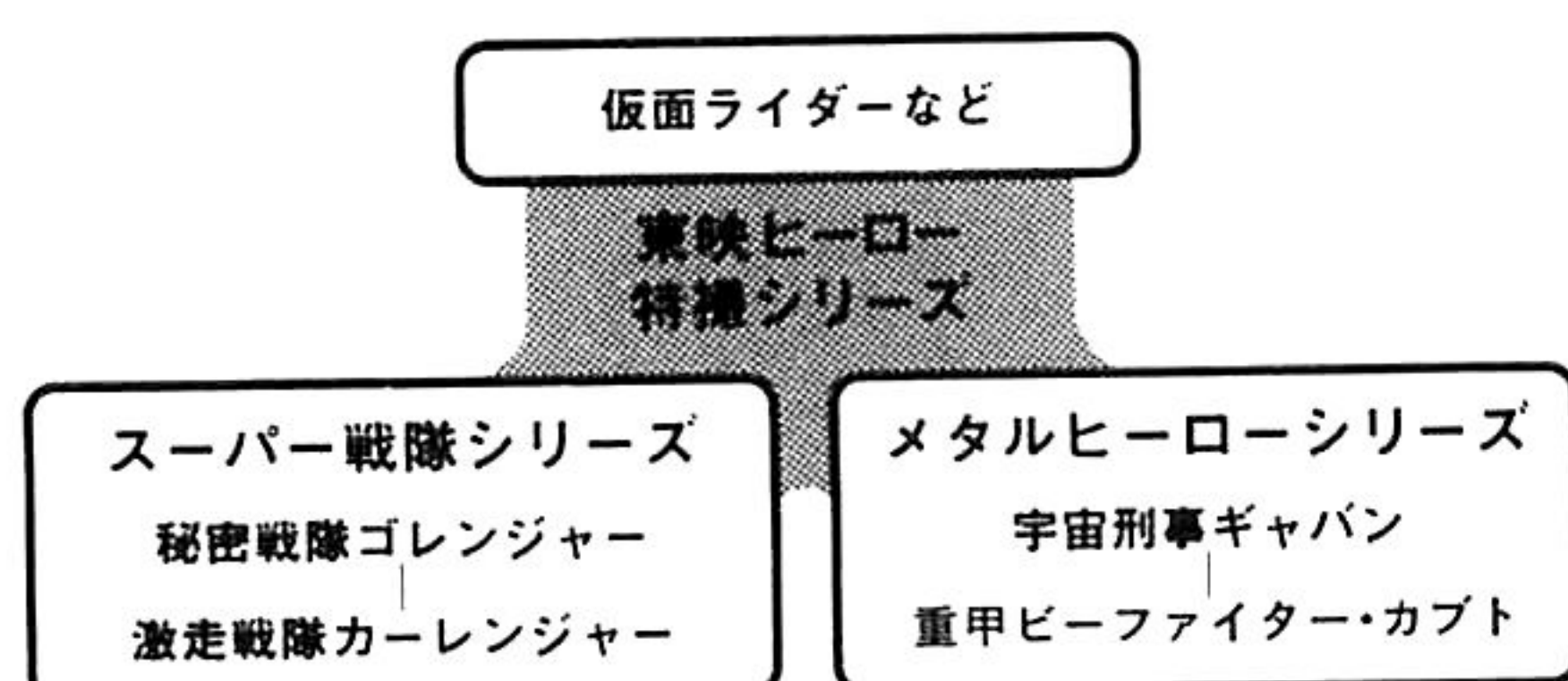
今度はこの宇宙刑事シリーズをハリウッドがパクった。

『ロボコップ』だ。

ロボットが警官になったという設定程度の問題ではない。ロボコップのデザインが歴代宇宙刑事シリーズまんまなのだ。来年の宇宙刑事はこれです、と「たのしい幼稚園」にロボコップの写真が載っても、日本全国の良い子たちやオタクたちは誰も驚かないだろう。

もちろんアメリカらしいリアリティの香りはあった。たとえば口から顎にかけてマスクがなく、生身の顔がむき出しになっている。抽象化が好きで、能や浄瑠璃の文化をどこかに残している日本人のセンスではない（『星雲仮面マシンマン』やライダーマンという例外もあるが、あまりにオタク的な指摘なのでここでは触れない）。

が、リアリティを重んじ、アニメーションでもリップシンクロ（セリフと唇の動きを一致させること）にこだわるアメリカでは、逆に口の動きが見えることは重要なのだろう。そういう事情がなかったら、まるまる同じにしたのではなかろうかと疑ってしまうほど、デザインは似ている。そのうえ、ロボット警官という設定である。今度は、宇宙刑事シリーズを見たことがあるオタク野郎たちは声をそろえて、「アメリカ人のパクリは凄い」と叫んだ。

●『ロボコップ』。ビデオ発売元㈱ソニー・ピクチャーズエンタテインメント。定価2480円（税込）。『宇宙刑事ギャバン』と自分で比べて見てくれ。誰が何といおうと、そっくりだ。

●「戦隊もの」「メタルヒーローもの」なんていわれてもわからない、そんなあなたのための分類表。

●特撮分類図

仮面ライダーなど

東映ヒーロー特撮シリーズ

スーパー戦隊シリーズ
秘密戦隊ゴレンジャー
激走戦隊カーレンジャー

メタルヒーローシリーズ
宇宙刑事ギャバン
重甲ビーファイター・カブト

●シュワルツネッガー、おまえもか！

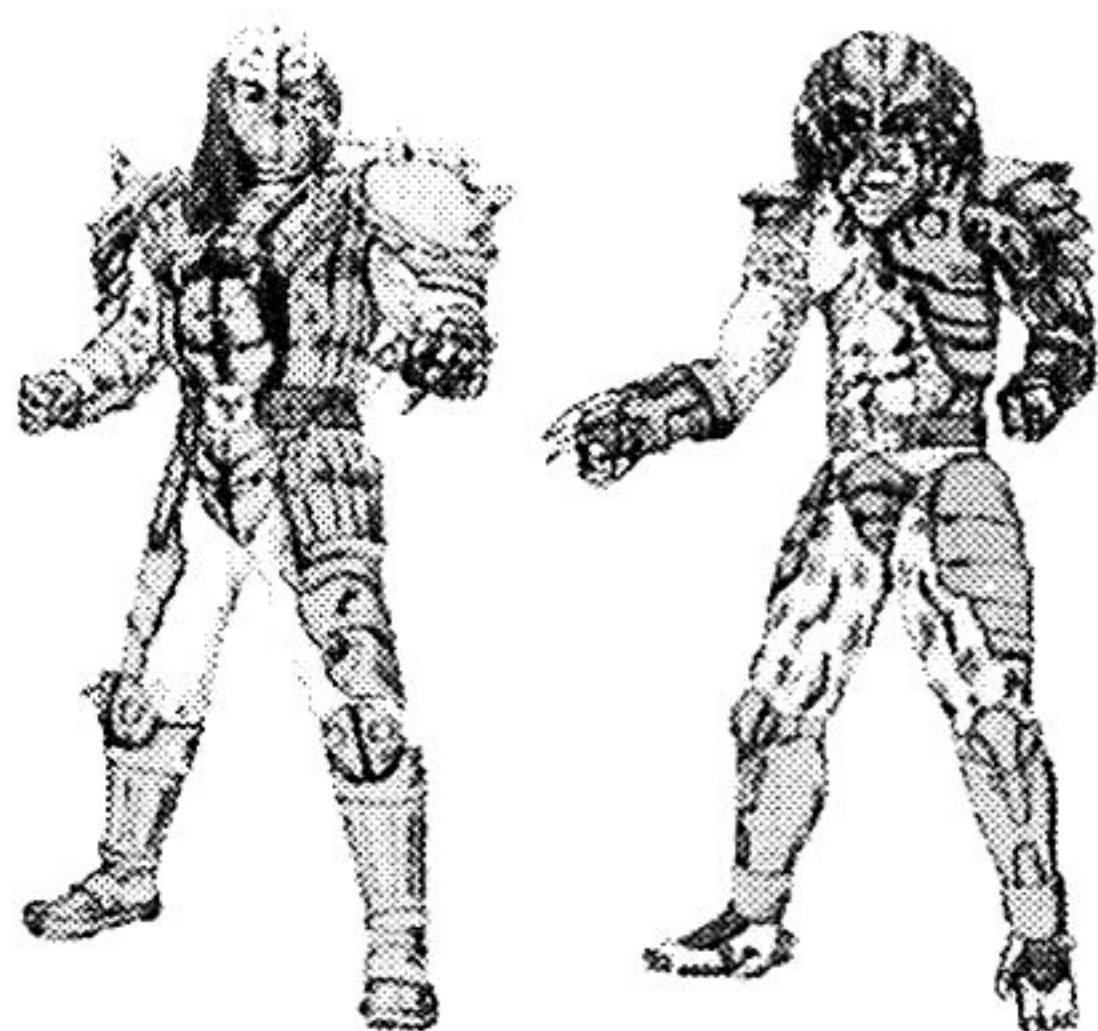
しかしそんなパクリ映画『ロボコップ』はご存じの通り、日本でも大ヒットした。そのヒットによって、東映の宇宙刑事シリーズはメタルヒーローものに昇華され、『機動刑事ジバン』が始まった。これがもう、誰がどう見てもロボコップのパクリ。

一度死んだ（死にかけた）警官をロボット化して蘇らせるという設定、視界にインサートされるセンサーによる映像、右太股に銃を装着、というあまりに「まんま」なパクリはオタクたちを呆れさせた。

宇宙刑事シリーズで始まったメタルヒーローものは、日本のテレビ特撮界のもう一つの大きなシリーズ・スーパー戦隊ものと常に影響を与えあいながら進化していった。メタルヒーローものが主に等身大の一人のヒーローというイメージが強く、仮面ライダーの孤独の美意識を残しているのに対し、戦隊ものは5人くらいのチームで、巨大ロボットが登場する、という点でチームワークものの美意識を追求した作品である。

この戦隊ものの一つ、『電撃戦隊チェンジマン』の宇宙海賊ブーバのデザインがパクられてA・シュワルツネッガー主演の『プレデター』になった、ということはデザイナーのスティーヴ・ウォン自身、認めてる。

その戦隊ものをフィリピン人がパクって作ったのが『バイオキッズ』、メタルヒーローを韓国人がパクったのが『ファイティングマン』。その他、香港や中国でも日本のヒーローものやアニメをパクった作品を作っている。

『パワーレンジャー』をアメリカ人自らがパクって『タトゥード・ティーンエイジ・エーリアン・ファイター・フロム・ビバリーヒルズ（あえて訳せば「ビバリーヒルから来たイレズミ高校生エーリアン」）』という番組も最近作られたそうだ。

●『プレデター』のデザインは、『電撃戦隊チェンジマン』の宇宙海賊ブーバに影響を受けた。事情によりイラスト起こしになったが、似すぎているのがよくわかる。左がブーバ。

●オビワン・ケノビは三船敏郎

こうして『スター・ウォーズ』から『ガンダム』へ、「宇宙刑事シリーズ」から『ロボコップ』へ、「戦隊シリーズ」から『プレデター』へと、日米のパクリ合戦は熾烈な仁義なき戦いを繰り広げている。

が、最初にいったように、パクリ合戦は『スター・ウォーズ』がオリジナルというわけではない。その『スター・ウォーズ』でも、実は監督のルーカス自身「『スター・ウォーズ』は宇宙を舞台とした時代劇にしたかった」と語っている。「ケノビは黒帯、ジェダイの騎士のジェダイは時代劇の時代（ジダイ）から来ている」といったことは、ちょっとしたオタクなら誰でも知っている。

それだけではない。『スター・ウォーズ』のプロットは、黒澤明の『隠し砦の三悪人』とそっくりだ。まず悪者の基地から脱出するのっぽとちびのコンビ。そして二人の珍道中にお姫さまやならず者が加わって、クライマックスでは主人公のライバルが助けに来るというところまで、舞台をそのままスペースオペラにしただけでスターウォーズができてしまう。そう思ってみると、まるでパロディ作品を見るようだ。

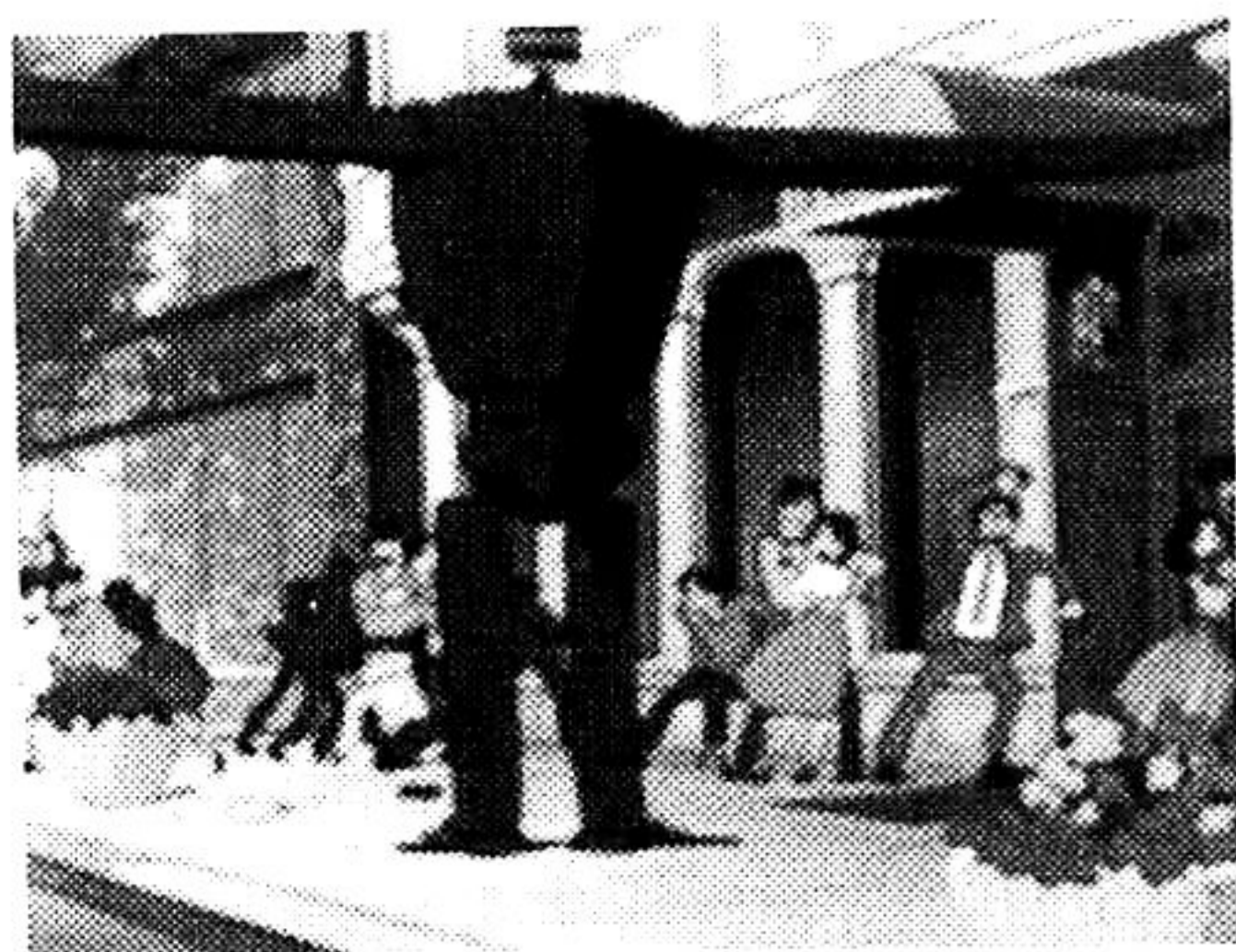
老賢者オビワン・ケノビもその三船敏郎のイメージだ。監督のジョージ・ルーカス自身、三船に出演依頼したが断られたと語っている。

『スター・ウォーズ』のお手本となった黒澤明映画だが、彼の作品ほどアメリカで激しくパクられたものはない、というのは年配の映画ファンには有名な話。

『用心棒』は『荒野の用心棒』に、『七人の侍』は『荒野の七人』に、チャンバラからウエスタンに衣替えしただけの作品がアメリカで大ヒットした。見事にまるまるパクリである。

それなら黒澤明が全てのオリジナルかというと、もちろんそうではない。彼もまた、過去の作

●ジョージ・ルーカスは当初、オビワン・ケノビ役を三船敏郎に交渉したが断られた。後悔した三船は後に『1941』に出演、また後悔した（と、思う）。これもイラスト起こし。一応、右がオビワン・ケノビ、左が『用心棒』の三船俊郎。

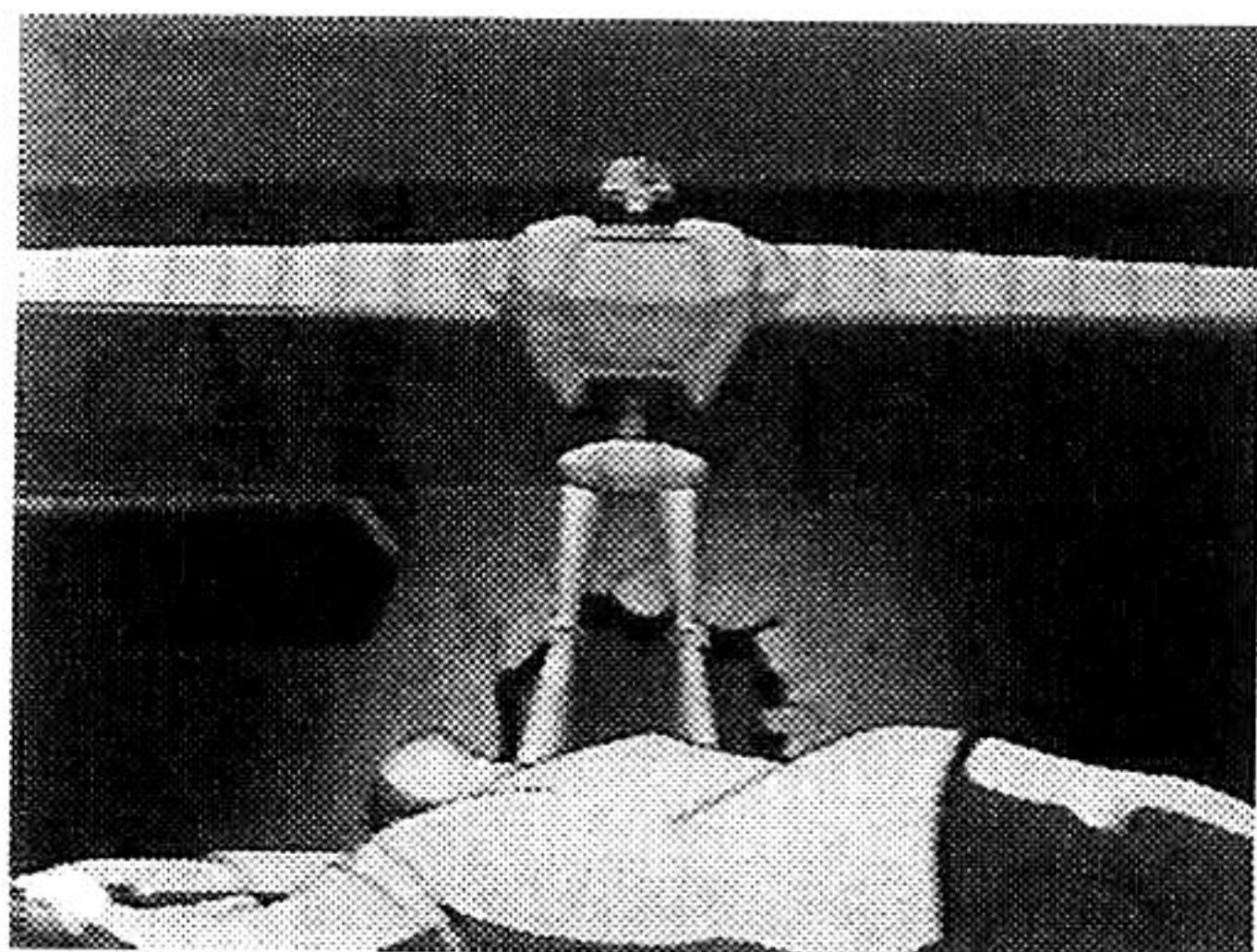
●ビデオ『新・ルパン三世㉖』に入っている宮崎駿が監督した第155話「さらば愛しきルパンよ」より。ロボットが銀行を襲うシーン。Ⓒモンキー・パンチ／日本テレビ・東京ムービー

品のいいとこ取りが大の得意だった。
黒澤の『用心棒』をパクったと言われた『荒野の用心棒』監督のセルジオ・レオーネも、「あの映画だってハメットの『血の収穫』のパクリじゃないか！」と反論している。

●宮崎駿の恐るべきパクリ芸

日本が世界に誇るアニメ作家の宮崎駿もパクリの名手だ。
名作との評判も高い『さらば愛しきルパンよ』のロボット兵・ラムダの銀行襲撃シーンは、戦前の米国アニメの『スーパーマン』（監督はマックス・フライシャー、つまりディズニー映画『海底2万マイル』の監督リチャード・フライシャーの父ちゃんだ）とまるっきり同じ。
ロボットのデザインと動きはもちろんのこと、カット割から画面の色調まで何から何まで同じ。ビデオもなかった時代、あそこまでそっくりにパクれる、宮崎駿の記憶力は脱帽ものだ。
その宮崎駿のラムダを、米国ワーナーアニメーションのケビン・アルティエリという監督が、自分の演出作でバンバンとパクりまくって、しまいには上司から怒られた。

●文化はパクリから生まれる

こうとらえると、いかに文化というものがパクリの上になり立っているかがわかる。むしろ、パクリによってこそ文化は互いに刺激しあい、より進化するのだろう。パクリこそが、創作のあるべき形、原点といえる。
かの文豪アレクサンドル・デュマが、盗作の疑惑をかけられたときに、「確かに盗作したが、俺の方がおもしろい」と開き直ったという。まさにその通り。
また、あまり知られていないことだが、科学の本質はパクリだ。

●マックス・フライシャー監督『スーパーマン』より。宮崎版『ルパン』と全く同じシーンが連続する。

●宮崎オタクのケビン・アルティエリは、大喜びで宮崎駿のロボットをパクった。米国アニメ関係者にも宮崎ファンは多い。

今まで発表された様々な理論や研究を組み合わせ、その上にほんのちょっぴりのオリジナリティを振りかける。まったくゼロから科学理論を組み立てようとするのは、宇宙のブラザーからチャネリングで教えて貰ってる人たちだけだ。だから学術論文は、参考文献や「○○の論文によると〜」という引用だらけになる。

もちろん他人の研究を盗むのは罪になる。未発表、又はマイナーな論文を盗用したりすると、大変なことになる。しかし自分のアイデア（テーマ）を証明するために、他人の論文を使うことは「引用」であり、正当な学術発表なのだ。

僕はこうした文化のパクリ合戦、影響の軌跡を「イタダキ・シルクロード」と命名した。

その昔、文化は人やモノに付随して、船やラクダに乗って運ばれた。が、今や文化単体で目に見えない道を通ってあっという間に世界中に運ばれる。それでも、そこには明らかにパクリの軌跡が残されている。それをオンタイムで、あるいは過去をひもといて推察するのは、コツさえわかればゾクゾクするほど楽しいゲームだ。

時代の流れにそって技術の進歩、流行の移り変わり、クリエイターの気負いや好み、業界事情など様々な要素を頭の中の仮想空間で組み直して、見えないシルクロードをたどってみる。それは自分が監督やプロデューサーの立場に立ってみるということでもある。

だからオタクたちは「『ターミネーター2』ではシュワルツネッガーを正義の味方にするのか。ゴジラじゃないのに、キャメロン監督大丈夫かなあ」とか「ほお、宮崎監督、ナウシカの巨神兵は庵野秀明を使ったのか。なかなか着眼点がいいね」とか「確かにマクロスでは美樹本キャラと板野サーカスが冴えてたけど、だからって同じ手でオーガス作ってもダメだよ」とかいっぱしの口をきく。油断していると「俺がプロデューサーならさあ」といい出す。プロ野球を見ながらビール片手に一席ぶつオヤジ状態だ。

ただ、オヤジは絶対プロ野球選手にならないが、一席ぶってるオタクたちはクリエイターになってしまう人が結構いる。クリエイターとまでいかなくても、編集や制作、営業など周辺を見渡しても業界はオタクだらけ。もちろんみんな一席ぶってる。

作る側、お客という区別意識の薄いのがオタクともいえる。

けれども監督はじめクリエイターたちはのんきに人の話ばかりしてられない。業界内では、いかにヒットしたか、いかに人々を楽しませたか、あるいはいかに良い作品を作ったかよりも、クリエイター固有のオリジナリティが重視される。というよりそれのみがクリエイターの存在価値だという極端な考え方が結構メジャーなのだ。

業界内のクリエイター同士の評価もそうだ。逆にパクリはよくないこと、才能が枯渇した証拠と捉えられる。アートじゃあるまいし、ほかのと違ってりゃいいってもんでもなかろうにと僕なんかは考えてしまう。だいたい世界のすべてのお話は、聖書の中で47種類のパターンとして出尽くした、といわれている。

では世界中の映画は聖書のパクリだろうか？　そんなことを考えても、余り意味はないだろう。

●『パワーレンジャー』のノーテンキなパクリ

日本の戦隊ものが『パワーレンジャー』という名でアメリカのテレビで放映されていることが、最近話題になった。しかも、人間が登場するシーンはまるまる撮り直しで、ストーリーも全然違うお話になっている。つまり、5人の戦士が変身してからのシーンと、ロボットや悪者のシーンのみを適当につぎはぎして新しく撮った人間の実写部分と組み合わせて米国番組『パワーレンジャー』を制作しているのだ。

途中でフィルムがなくなるとジュウレンジャーからダイレンジャー、カクレンジャーと別のお話のを使う。同じシリーズだから、似てるけどマスクだってロボットだって子供が見てもどれが何かわかる程度には充分違うのだが気にしない。もちろん無断で使用しているのではなく、米国サバーン社は日本の東映から権利を買い取ってやっている。

このサバーン社は、タイトルクレジットに日本人クリエイターの名前を一つも入れなかった。『ジャングル大帝』の明らかなパクリ『ライオンキング』もディズニー側のスタッフは『ジャングル大帝』とは無関係と表明している。

しかしオタクの目はごまかせない。

「ふーん、サバーンってそんな会社なんだな」

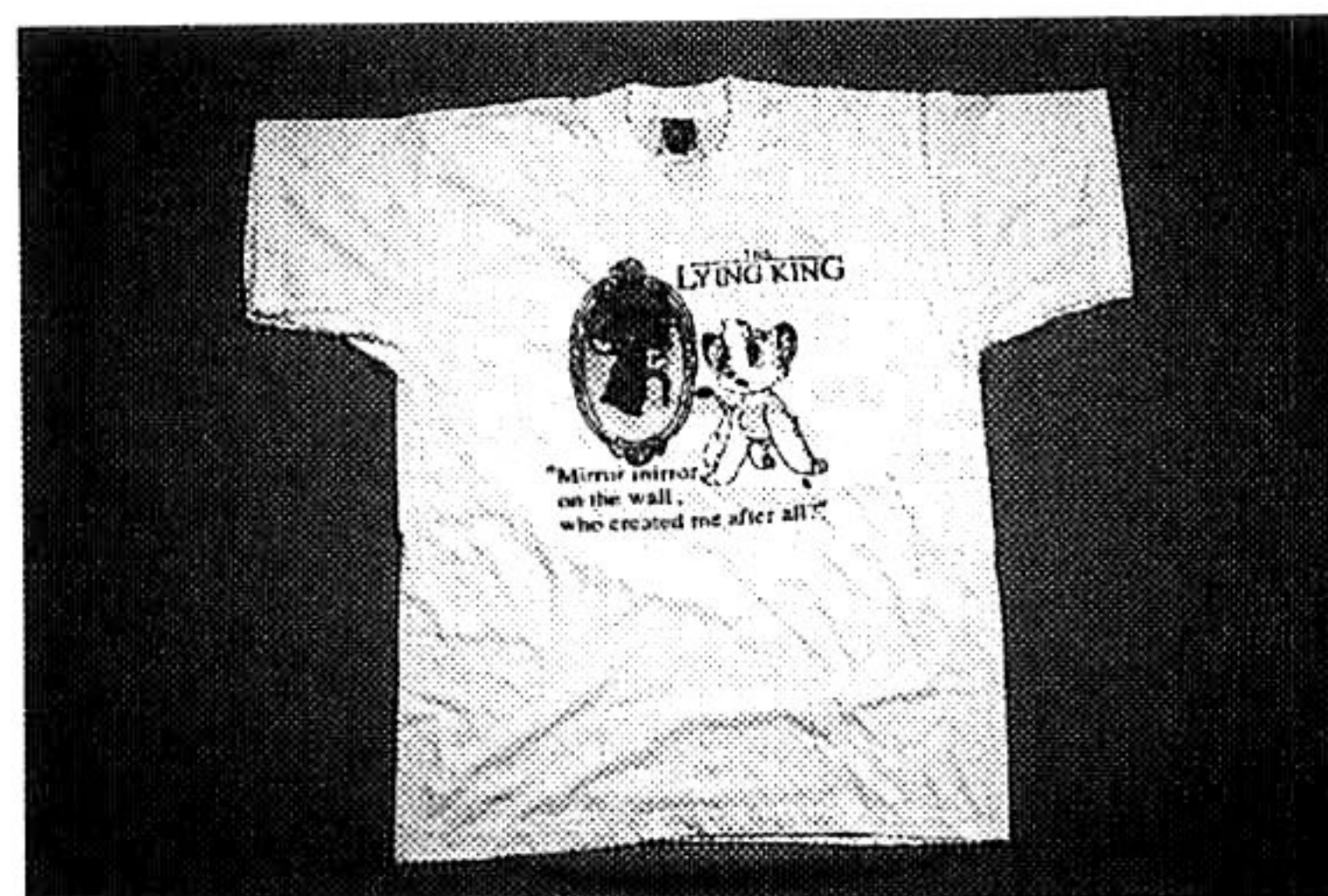
「へーえ、ディズニーって今はこうなっちゃったのか。ヘタに影響を認めると権利問題が大変なんだろうけど、かっこわるいなぁ」

やっぱり見抜かれてしまう。オタクの見る目は厳しく、容赦がないのだ。

●オタクは国籍を超える

少し話が横道にそれてしまったが、日米のパクリ合戦の凄まじさの一端はわかってもらえたと思う。

さらに、付け加えておくと、ハリウッドがオタク文化を意識するのは、時代の要請と、ビジネス上の戦略がある。

考えてみると、見たことのないものを見たいという視覚の欲望は、常にハリウッドが叶えてきた。そのハリウッドが、映像の時代にもっとも進化した視覚を持つオタクの感性を意識するのは当然だろう。

●「ライオンキング盗作疑惑」抗議Tシャツ。「鏡よ鏡、僕を作ったのは本当はだあれ?」とある。

実際、最近ハリウッドで成功した監督はオタクばっかりだ。
　大学時代からSF映画を撮り続け、『スター・ウォーズ』に生涯を賭けるジョージ・ルーカス。中学校のときに空飛ぶ円盤映画を作り、『未知との遭遇』を作ったスティーブン・スピルバーグ。日本のマンガを空輸して読みふけるジェームス・キャメロン。「もう僕は人形アニメしか作らない」と言い出したティム・バートン。
　これが「ハリウッドオタク四天王」だ。
　しかも、オタクは観客としても最高だ。オタクは視覚を刺激されればされるほど、何度でもその作品を繰り返し見る。映画人口が、10分の1に減ったとしても、オタクが一人10回劇場に足を運んでくれれば、売り上げは変わらないのだから。
　また、ハリウッド映画が、国境を越えるのと同じように、オタク文化も国境を越えている。日本全国に散らばっているオタクたち数百万人の結びつきは、血縁よりも住んでいる地方よりも出身地よりも強い。アメリカのオタクたちも、自分をアメリカ人であるより先に「オタクである」と発言する。オタクたちの忠誠心は国家や民族より、自分の好きなものに向かっている。日本人同士という一体感、アメリカ人である、というアイデンティティより、オタク同士という一体感の方がずっと大切なのだ。
　これは別にオタクという一つのグループだけに限ったことではない。ペット好きな人の集団、プロレスファンの集団など、今日本では血縁より、国籍より大切と感じるつながりがあちこちで生まれつつある。A・トフラーのいうところの「2次文化集団の形成」である。日本は単一民族の国、と信じられていながら、その実像は多民族文化国家に移行しつつあるのだ。
　多民族文化国家というのは、いくつもの違った文化を持つ民族がそれぞれ共存しあっている国家のことだ。

一昔前、アメリカは「人種の坩堝（メルティングポット）」という言葉で呼ばれていた。けれど現在は、「文化のサラダボール」と表現される。アメリカというボールの中に、ごちゃごちゃといろんな文化が入っているが、決して溶けて混ざったりしないことが何年もかけてわかったのだ。

それと同じ状態が単一民族国家、といわれる日本でも生まれつつある。日本人であり、同じ家族であり、同じ会社に籍を置く、というシンパシーよりも、お互いにアニメ好きである、同じ趣味であるということの方がより大切に感じるオタクたち。

彼らは、ユダヤ民族同様、肉体的・物理的なつながりではなく、精神的・文化的な集合体だ。オタク民族は、多民族文化国家である日本の中でも今や数百万人という有力民族である。おまけにアメリカ・ヨーロッパ・東南アジアなど世界中を合わせると数千万人は優に越えるだろう。しかもこれからマルチメディア社会、ネットワーク社会が進むにつれ、言語の壁・距離の壁がますます低くなる。

現代ですら、東南アジアでは多くの日本アニメをノーカットで放映している。ヨーロッパでもノーカットで放映されはじめている。フランスで現在、放映中の『めぞん一刻』はタイトルこそ『ジュリエット・ジュテーム』に変えられて、ヒロインも「ジュリエット」と改名された。しかしそのヒロインは瓦ぶきの家の前を竹ボウキで掃いているのだ。そこまで「そのまんま」の日本文化が流されている。莫大な数の人々が、母国の質の低い子供向けテレビ番組と、日本のアニメやマンガを見比べる機会を得ると、どうなるか？　そのとき起きる現象は実証済みだ。つまり、彼らのうちの何人かに一人は必ず日本のアニメやマンガ、ゲームにガーンと来て、すっかりはまってしまい、オタクへの道を歩みはじめる。

世界はすでに日本の子供番組で制覇されている。

来るべき未来、アルバート・ゴアの予言した「世界ネットの情報ハイウエイ」は実現化するだろう。しかしそこは既に、アニメ・マンガ・ゲーム・特撮等が合体した「オタク文化」という日本車で予約済みなのだ。

III

オタクの3つの眼

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

III-1 『ブレードランナー』をオタクと見る

●オタクを体験しよう

さて、ここまで読んで、オタクに対して興味が湧いただろうか？
あるいは、オタク的感性を身につけて、めくるめく視覚体験を自分も味わってみたいという気が起きただろうか？
もっとビジネスライクに、これからの高度情報資本主義の世の中の落ちこぼれにならないために、一応オタクの基礎だけでも齧っておこうと思っただろうか？
いずれにしても、ここから先、この本は「オタク文化へのインストラクター」として機能する。
「アニメとかも見たことあるけど、何がおもしろいのかさっぱりわからない」
そういう人は案外多い。でも、安心して欲しい。それで正常なのだ。いきなり歌舞伎座へ行って3時間座っていても、おもしろいわけじゃない。能とか狂言を楽しんだりするのには「コツ」や「教養」が必要だ。オタク文化もそれと同じ。初心者が最先端のアニメなんかを見ても、おもしろがり方はわからないだろう。でも大丈夫。この本で説明する「コツ」さえのみこめば、誰だってオタク文化をおもしろがれるようになっている

オタク文化を理解し、楽しむために「オタクはどういった視点で作品を見ているのか」を具体的作品に即して説明する予定だ。

まずは、『ブレードランナー』という映画を例に、一体、オタクがどういう視点でおもしろがっているかを説明しよう。既に見ている人も多いと思うが、もし時間があれば、改めて『ブレードランナー』をレンタルビデオで借りて、この章を読むと更にわかりやすくなるだろう。

時間がない？　じゃ、雰囲気だけでもつかんでくれ。

●『ブレードランナー』。ビデオ発売元はワーナー・ホーム・ビデオ。

●3つの眼

『ブレードランナー』は、近未来社会で、人間そっくりに作られた人造人間・レプリカントの逃亡を取り締まる刑事の話だ。バリバリのSF設定でオタクたちの心をがっちりつかんだこの映画は、オタクの必須科目の一つだ。演劇研究家にとっての『リア王』みたいなものか。ストーリーにしても、過去の記憶を持ち得ないレプリカントたちの苦悩を描く中で、人間自身の「自分たちはどこから来て、どこへ行くのか」という永遠のテーマを問い直してくる名作だ。

主役のハリソン・フォードも、あまりセリフがないのがイイ味だしていて儲け役だ。ヒロインのレプリカントを演じたショーン・ヤングも、非人間的と思える美しさを発揮していて実にいい。が、そんなのは素人の感想で、一流のオタクなら目をつぶっていてもわかることだ。別に言葉のあやではない。一流のオタクたちはその程度の情報はとっくにチェックしているので、観る前から知っている。

では、オタクたちは『ブレードランナー』の何をどのように観ているのか？

ここでは、初心者でもイメージしやすいように、オタクの視点を大きく3つに分けてみた。とりあえず、オタクはこの3つの眼で、あらゆるものを見ていると思っていただいていい。

●粋の眼

まず一つ目は「粋の眼」。

自分独自の視点で作品中に美を発見し、作者の成長を見守り、楽しむ視点だ。

『ブレードランナー』の場合は、煙・光・水滴が奏でる美しさの発見。リドリー・スコット監督の作品の場合、映画に登場するシーンの半分以上が煙っていたり光っていたり濡れていたりその全部だったりで、写っているものがよく見えない。それが幻想的な美しさを出したり、よく見えないことによる恐怖を掻き立てたり、見たこともないものにリアリティを与えたり、退廃的で都会的な雰囲気を醸し出したり、様々な効果を発揮する。

たとえば『エイリアン』。

宇宙基地の中はちょっと歩くと常に煙ってそこら中濡れている。非常ベルが鳴ると赤い光が点滅して、とにかくなんだかよく見えない。

中世ヨーロッパの世界を描いた『レジェンド』でも、霧の立ちこめる森、そこへ差し込む神々しい光、その中をかける白馬という、幻想的で美しい絵を創り出している。

もちろん『ブレードランナー』でも、半分以上のシーンは光ったり煙ったりしている。特に、それまで未来都市といえば透明チューブを走る車や高いビルをピカピカに描いたイメージばかりだったところへ、「スモッグで煙る街、毒々しい漢字のネオン、ずっと降り続く酸性雨、空飛ぶパトカーからのサーチライト、スラム化した薄暗いビル、漏れてくる雨の滴……」というイメージは新鮮だった。

『エイリアン』で宇宙船や宇宙基地を、『ブレードランナー』で未来都市を、煙と光と水滴で埋めてオタクたちを喜ばしてくれたリドリー・スコット。だが次の作品『ブラックレイン』では、

さすがにオタクたち全員が脱帽した。何しろ自分たちがよく知っている「大阪の町」が煙ったり光ったりしているのだ。もちろん雨も降ってる。あの間抜けなバンザイグリコの看板が、雨の中に毒々しく滲むように光ってるのだ。

なんだか都会的で妖しげで犯罪都市OSAKAな感じなのだ。

これを見て、オタクたちはおそれいった。アメリカの街はかっこいいけど、日本の街はダサいと思っていたのは大間違いだったのだ。単にどう撮るかというセンスの問題だったのだ。

と同時に、いかに根性をこめてリドリー・スコット監督が頑張ってスモークを焚いたりライトを当てたり濡らしたりさせているかも思い知った。で、彼の次回作を見るときは、もちろん何を煙らせるのか、何を光らせるのか、何を濡らすのか、そうするとどんな風に見えるのか、に注目することになる。

これは画家の画風を楽しむのと同じ態度だ。

ルノアールの、あの特徴的な色彩を楽しむ。

ゴッホの、絵の具をカンバスに盛りつけるような画風の確立を追いかける。

その作家のそれまでの作品を理解し、傾向の変化を楽しみ、画風の確立の時期を読んだり、確立した画風による作品群を「画風」の応用として理解したり、その中の変化を楽しんだりする。

また、それが同時代や後世のどの作家に影響を与えたか、美術史の中で、どんな意味を持つのか。

こういう態度を、アート界では「アートの文脈を読む」と表現する。古来日本でもこの視点は、「粋人（すいじん）」と呼ばれた美の鑑定者のみが持ち得たものとして尊敬された。オタクたちも「文脈を読む」というアートな作業を怠らない。

こういった作品の見方を、僕は「粋の眼（いき）」と名付けよう。作品を単なるお話としてみるのでは

なく「クリエイターのセンスの結実」として捉える眼。その作品群を時代的に位置づけ、歴史的に評価する「鑑定家の視点」のことだ。

アニメでは、富野由悠季のエキセントリックなキャラクターにシェイクスピアの作劇を発見する。

ガイナックスの素早い場面カッティングは、どんな先端音楽よりもエキサイティングなリズムを刻み、エイゼンシュタインのモンタージュを大胆に踏襲し、突破する。

士郎正宗のメカデザインの向こうに、T型バクテリオファージの美しさ・自然がミクロの世界に隠した造形の神秘を発見する。

要するに、技法だけではなく、クリエイターのモチーフ、テーマへと興味は尽きることはない。それが「粋の眼」だ。

●匠(たくみ)の眼

二つ目の見方は「匠(たくみ)の眼」だ。

「匠の眼」は作品を論理的に分析し、構造を見抜く科学者の視点だ。同時に、技を盗もうと見抜く職人の視点でもある。

『ブレードランナー』でいえば、たとえば時計を片手に見る見方。後で詳しく説明するが、アメリカの2時間映画ならシナリオの構成は時間毎にほぼ決まっている。

たとえば映画が始まって30分目あたりで、主人公は「動機付け」を与えられる。

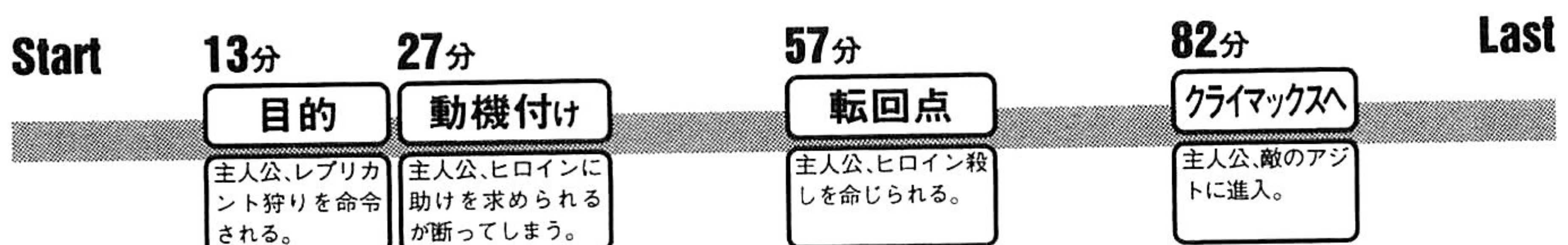
60分目あたりで一応、事件は一段落するが、主人公は満足しない。

90分目あたりで主人公は状況から逃げるのを止めて、解決へと向かう。

これが典型的な「ハリウッド・スタイル」の映画構成だ。大切なシーンは15分とか30分という、

●ブレードランナーにおける時間経過と話の展開

(注:「ブレードドランナー」は120分映画ではなく、110分映画なので、主な事件は27分間隔でおこる。通常の120分映画では30分間隔)

Start	13分	27分	57分	82分	Last
	目的	動機付け	転回点	クライマックスへ	
	主人公、レプリカント狩りを命令される。	主人公、ヒロインに助けを求められるが断ってしまう。	主人公、ヒロイン殺しを命じられる。	主人公、敵のアジトに進入。	

観客の飽きない位置にきちんと配置されている。シナリオの構成を把握すると、何がおもしろいかではなく結局この映画で何が描きたかったか、語りたかったかはっきり把握できる。また、それがどのくらい成功しているかといった評価も出来るようになる。

ＳＦＸに関する「匠の目」も忘れてはいけない。

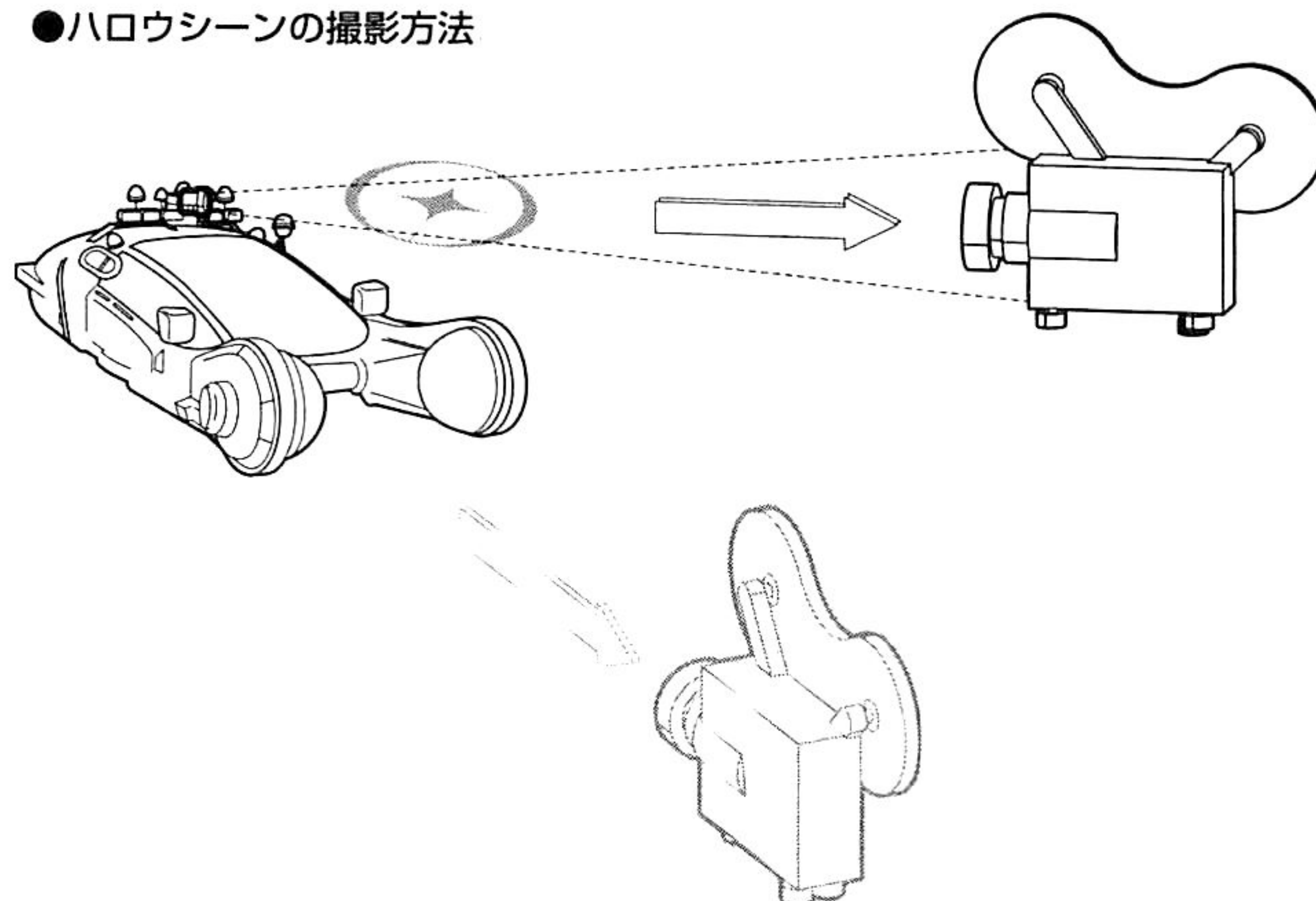
『ブレードランナー』で何度も登場する空飛ぶパトカー・スピナー。スピナーがリアルに空を飛ぶおかげで、いやが上にも「未来都市！」という感じが盛り上がるわけだ。

が、オタクならそれだけで納得していてはいけない。

空中に停止しているスピナーのパトランプがくるくる回転しているシーン。よく見ると、パトランプの灯りがこちらがわに向くとき、画面にハロウ(光暈)が生じる。

ハロウというのは、レンズ面に対して垂直に光が入射したときに出来る「光の滲み」のことだ。一眼レフカメラなんかで直接ライトなどを見てしまうと、よくこのハロウが起きる。テレビドラマやアニメなんかでも、「朝」の表現によく使われる効果だ。

このハロウによってスピナーがオモチャっぽくなくなっている、ちょっとした効果だ。が、実はこの効果を作るための特撮はスゴク大変なのだ。

「えっ！　じゃあ、モーションコントロールカメラで撮るときに、いちいちレンズ面に垂直に光を入れて撮ったんだな。ひえー、普通そこまでやんないぞ。さすがリド

●上の写真は『ブレードランナー』より。スピナー上部のパトランプにハロウ（光暈）が発生している。現場は地獄だ。

●ハロウシーンの撮影方法

●ハロウシーン撮影概念図。カメラレンズ面に対して垂直に光が入射した時のみ、ハロウはあらわれる。僅かでも光軸がずれたらハロウは消えてしまうのだ。

リー・スコット監督。やっぱこだわり方が違うね」とオタクたちは驚く。

目の前の幻想的な映像に感動しながらも、その制作プロセスを推理し、映像職人の技にまた感動。これもオタクの「匠の眼」だ。

『ブレードランナー』の有名なオープニング。未来のロサンゼルスの街並みのシーン。夕焼けに浮かび上がる、無限に続くビル街のシルエット。宣伝用スチルとしても何度も使われたシーンだ。このビル1軒1軒が実は立体ではなく、銅の板だということをオタクたちは知っている。

薄い銅の板をエッチングという技法で腐食成形して、複雑なビルのシルエットを作る。そのシルエットの窓一つ一つに裏から光ファイバーを通して光らせる。

こういう手間をかけて、あの見事な夕暮れの街並みが作られていることを知っているからこそ、映画史上初の美しいシーンのありがたさがより味わえるのだ。

シナリオの分析やSFXの分析だけではない。

コンピューター・ゲームではポリゴン数・スプライト数に注目し、プログラマーたちがいかにその制約の中で規制をくぐり抜けるかを考える。そのとき、オタクの心は純粋数学空間の快感に震える。

タミヤの新作プラモデルの箱を開け、一目見る。部品のテーパーやオーバーハングを数えて金型を見る眼は、優れたメカニックが初めて触るエンジンの性能と問題点を見抜く眼と同じだ。

作品をそこにあるものとしてだけでなく「人間の手によって作られたものとしてみる」という、観察・分析する科学者の視点。名人たちが作り上げた傑作から盗み、自らも名人を目指す職人の視点。

●『ブレードランナー』の有名な冒頭シーン。近未来のL。A。市街、重化学プラントが並び、酸性雨がいつも降っている。

これが「匠の眼」だ。

●通の眼

3つ目は「通の眼」だ。

作品の中にかいま見える、作者の事情や作品のディティールを見抜く目だ。作品内にスタッフたちの情熱や葛藤といったドラマを見いだす視点。

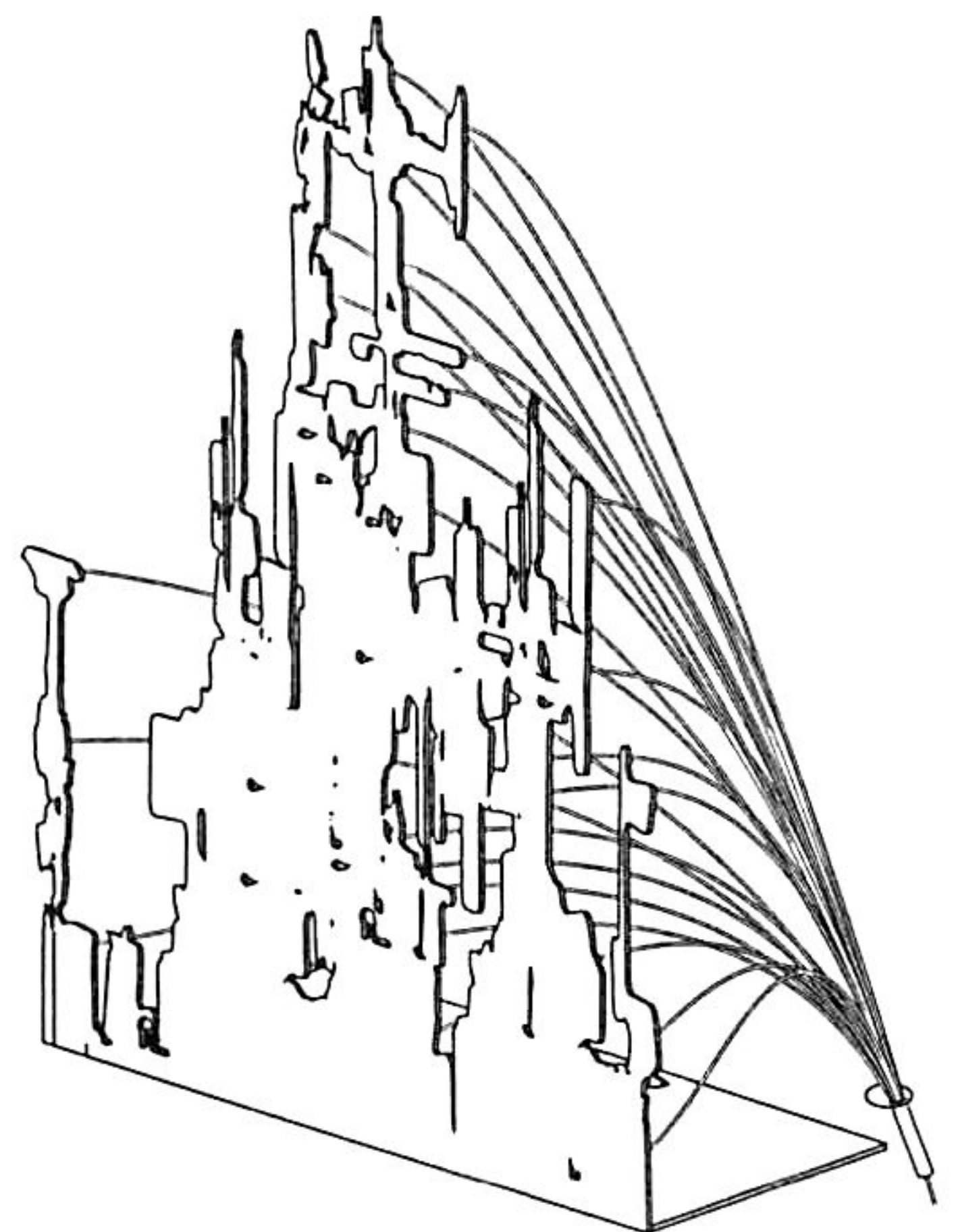
これも『ブレードランナー』を中心に説明しよう。

まず、前知識として、オタクは、この映画が、貧乏映画だと知っている。実際、『ブレードランナー』のSFX予算は、『ゴジラ』の制作予算と同じ額だ。

さて、スピナーの飛行シーン。スピナーは市街地から上昇したり下降したりするとき、必ず螺旋形を描きながら飛行する。これは小型飛行機が市街地にアプローチするとき、航空法で決まっている飛び方だからだ。このリアリティを守り、スピナーの動きに合わせカメラもクルーっと回転移動させるとすると、当然、下の方に見える背景のビル群もぐるーっと360度映ることになる。が、360度すべての街並みを全部作る予算も時間もない。

だから、東の方で使ったビルを北の方、南の方でも兼用して使うことになる。といっても丸々同じビルを何度も映せば、すぐバレてしまう。苦肉の策で、ビルはレゴブロックみたいに組み立て式になっていて、いくつもの組合せで別のビルに見せるという手法を使っている。

これをオタクは見逃さない。ぐっと目に力を入れてよく見ると、まったく同じ窓の形の並び方のパターンがいくつも見つけられる。

スピナーが優雅に旋回しているときに、オタクたちは「あっ、あのビルさっきと同じだ。あれ、あの上の方の窓さっきのビルの下の方にあったヤツだ！」とチェックする。制作者から見

●シルエットのみ写る化学プラントのミニチュアは、エッチング（腐食技法）された銅板で作られた。ミニチュアが取り付けられた土台の下に光源を用意し、そこから多量の光学繊維をのばして、ミニチュアをライト・アップする。

て、こんなイヤな客はいないだろう。

また公開前から評判だった噂があった。『ブレードランナー』の建物のミニチュアに、『スター・ウォーズ』のミニチュア「ミレニアムファルコン号」をそのまま使った、という噂だ。

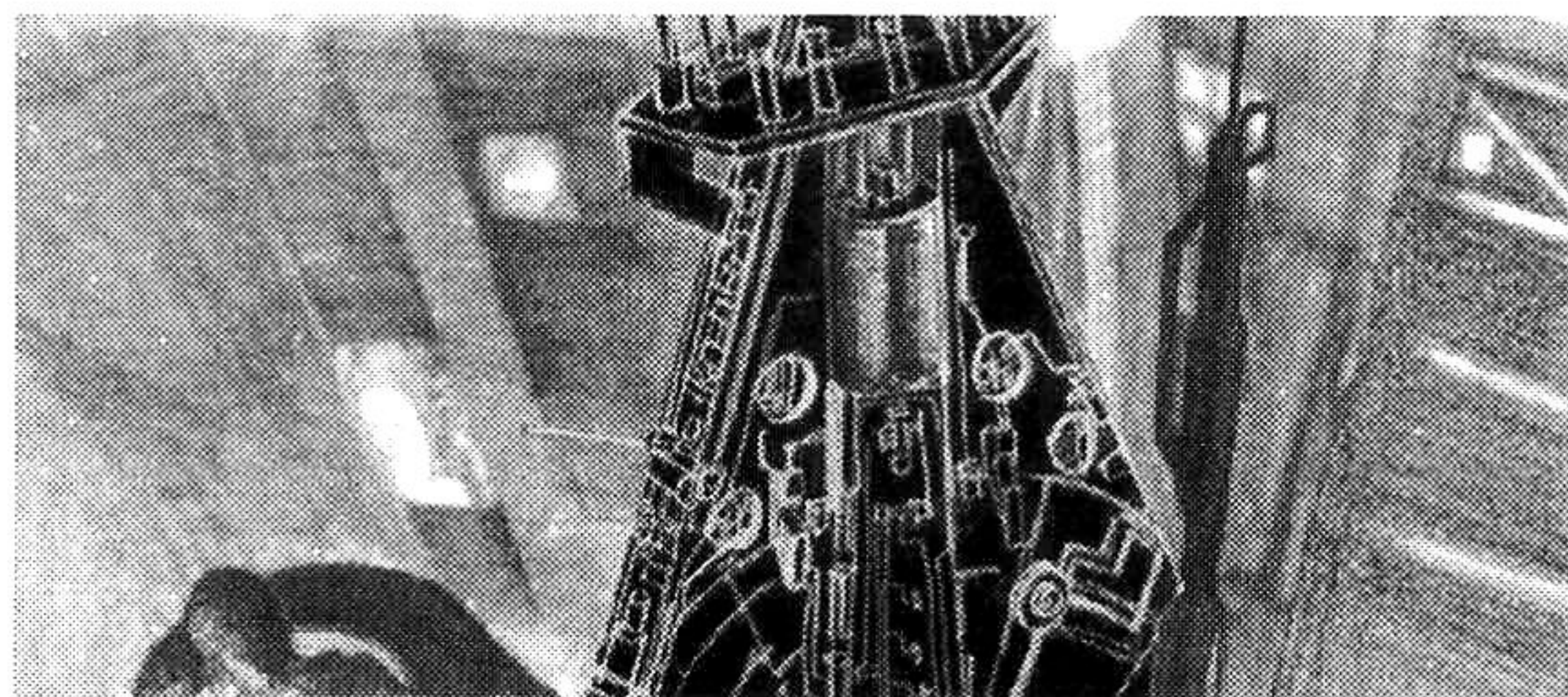
もう、どうにもミニチュア造りが間に合わないので、『スター・ウォーズ』に出てきたミレニアムファルコンという白くて丸い宇宙船のミニチュアにいろいろ窓みたいなのとかくっつけてそれっぽく塗装して、ビル群の真ん中にぽんと置いた、というのだ。ケナー社のオモチャはスケールが大きい。ミレニアムファルコンも直径80㎝位もある。これを置けば結構面積が稼げるはずだ。

もちろん長々と映せばバレてしまう、カメラが移動している一瞬に映るわけだ。

オタクたちはスピナーと一緒にカメラが移動するとき、これも必死で探す。もちろん見つけたときは鬼の首を取ったときのように大喜びだ。(興味ある人、探してみて下さい)

またミニチュアの中に「YUKONホテル」というのがある。ビルの壁に豆電球で作ったYUKONというロゴが光っている。ということは、このためにわざわざ電気で光るYUKONという文字看板を作ったに違いない。そこまでしたYUKON、兼用しないはずはない。何しろダグラス・トランブルも6週間で逃げるほど貧乏なんだから。

そう考えて、目を凝らすとスピナーの向こうに見える見える。あっちにY、こっちにK、そこにはO、やっぱりねえとニンマリする。イヤな客だ。

また、スピナーが着陸するシーン。俯瞰ショットでは、遥か下の方に着陸場が見える。そのときオタクは、目を凝らしてそこに別のスピナーが止まっているかいないか確認する。で、俯瞰ではガラ空きの駐車場なのに、次のカットで着陸するときには隣にスピナーがあったりすると「ダメだなあ、忘れちゃ」とニンマリ。(我ながら書いてていイヤになってきた。でも見えちゃうんだもんなぁ)

●警察署へ到着する寸前のシーンのイラスト化したもの。ミレニアム・ファルコンのミニチュアを改造したビルが大写しになる。

作品の中に入っている全てを見逃すまいとする眼。それは作品のアラ探しだけではない。

あれほど『宇宙戦艦ヤマト』を嫌っていた宮崎駿の『紅の豚』は、奇妙なほど松本零士の「戦場マンガシリーズ」にそっくりだ。権威を否定していた者が権威になると同じことを繰り返すことに歴史の皮肉を感じる。

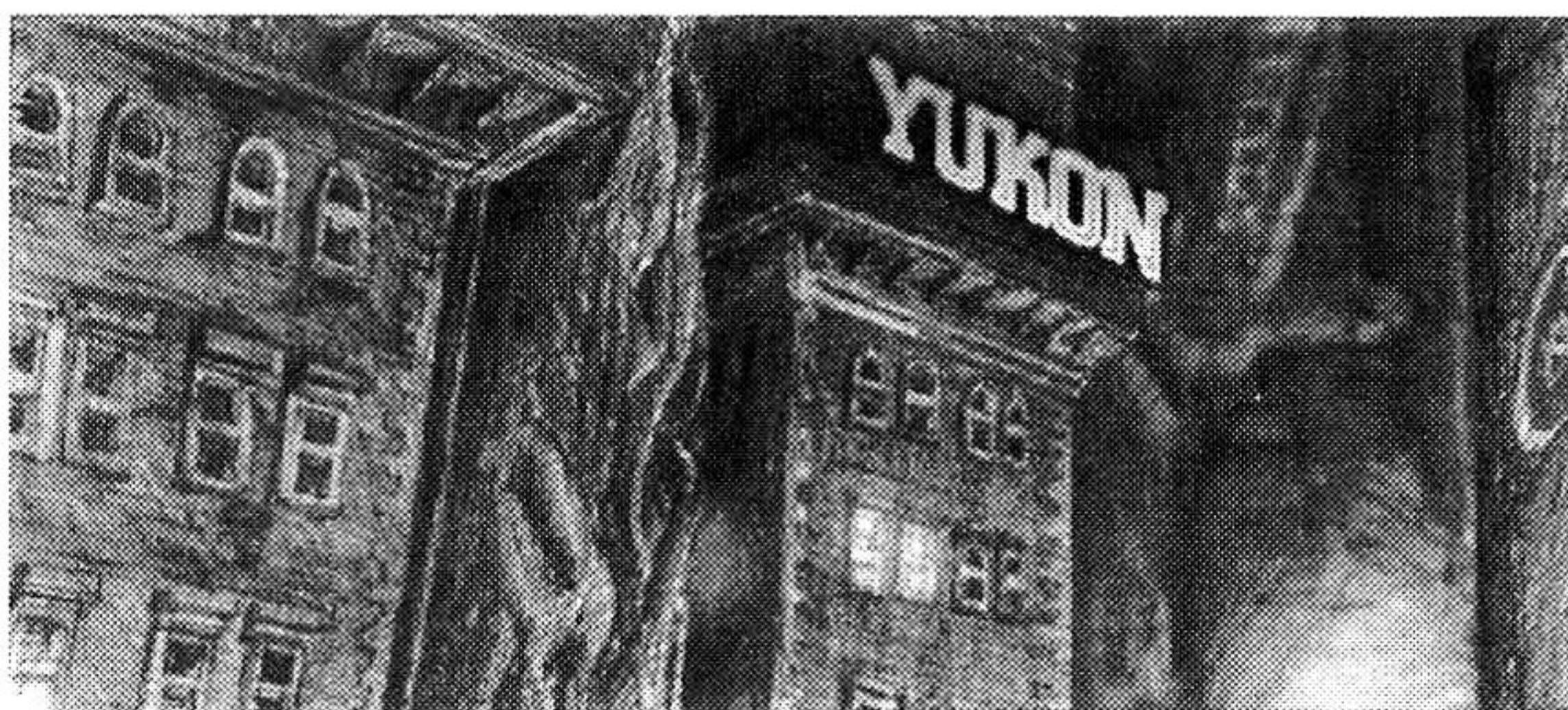
現在のゴジラの着ぐるみ役者・薩摩剣八郎はデビュー当時、初代の中島春男から抜けだし、新しいゴジラの型を作ろうと必死だった。初代・名人を越えようとする歌舞伎役者の葛藤をそこに見る。

『クロノトリガー』のスクウェア、『いただきストリート』のアスキーとの三つ巴の末に、エニックスは『ドラクエ』の堀井雄二を獲得した。三顧の礼を尽くして古代中国の名参謀、諸葛孔明を得た劉備玄徳の世界をここに見る。

これが通人の視点、「通の眼」だ。

「粋(いき)の眼」、「匠(たくみ)の眼」、「通(つう)の眼」。

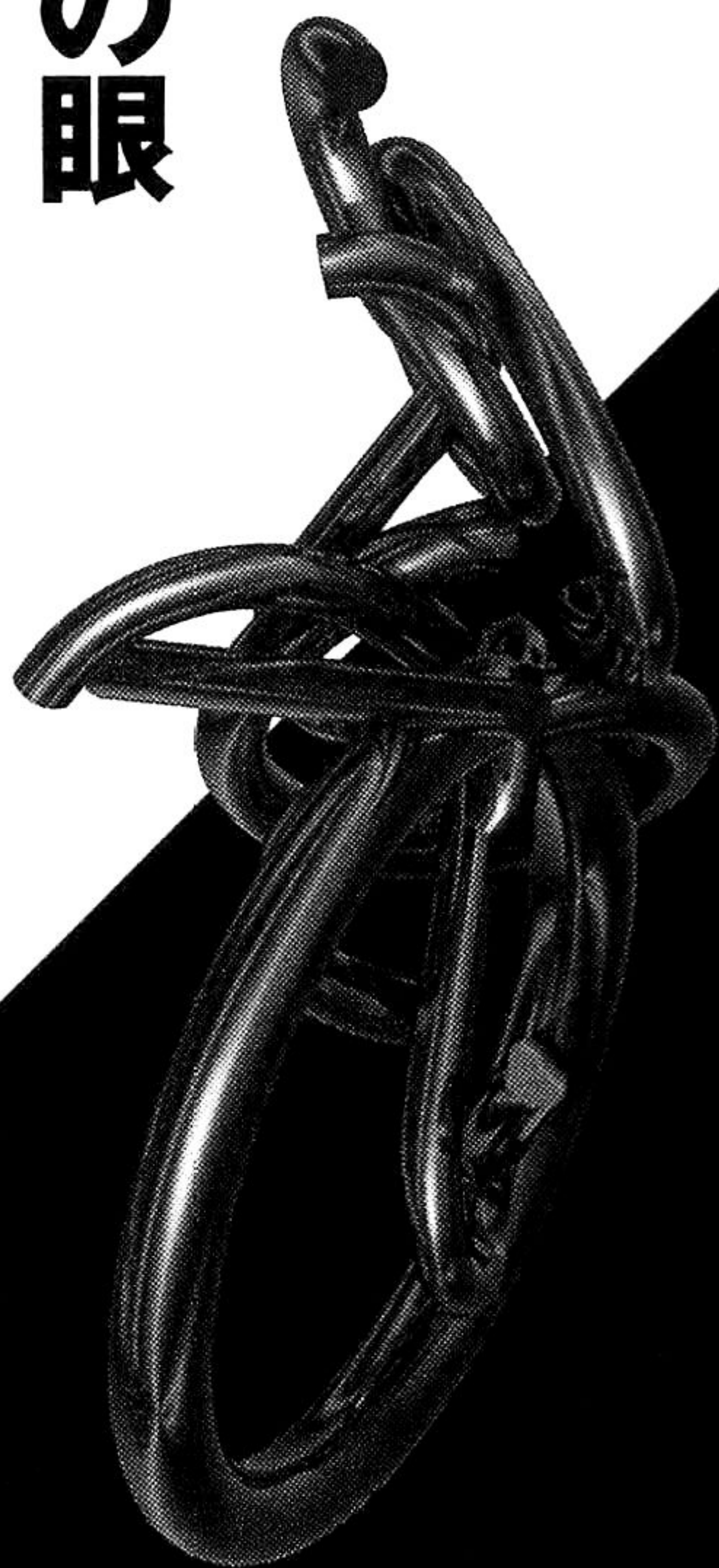
この3つが、オタクたちが作品を見るときの秘密、一般人との差なのだ。オタクたちはこの「3つの眼」を見開いて、普通の人たちには見ることの出来ないおもしろさを見つけている。以降は、これら「3つの眼」を中心に「オタクは何を見ているのか、何を面白がっているのか」をもっと具体的に解説しよう。

では、出発だ！

●貧乏映画『ブレードランナー』では、わざわざ作った「YUKON」という電気看板を、徹底的に使い回した。2点ともイラスト化したもの。

IV

「粋」の眼

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

Ⅳ-1

「見立て」と特撮

●日本特撮は「リアリティ」より「かっこよさ」を目指す

『ジュラシック・パーク』
『スター・ウォーズ』
『ターミネーター2』

これらハリウッド製のSFX映画のすごさは誰にでもわかる。が、日本特撮の良さがわかるのはオタクだけだ。日本特撮の良さを味わうためには、「粋の眼」が必要だからだ。では「オタクの3つの眼」の一つ、「粋の眼」を、『ゴジラ』や様々な日本特撮などから説明してみよう。

ハリウッドのSFX映画がめざすのは「本物そっくりのリアリティ」と「見たことのない映像」の融合だ。

「もし現実社会で○○ということが実際に起きたらどうなるだろうか」

これを、あらゆる最先端技術を駆使して描くのがハリウッドのSFX映画だ。リアル感こそがSFX映画の真骨頂なのだ。

が、日本特撮は違う。特撮は、頭の中の「イメージ」を見せることをめざしている。科学的か、とか現実にありそうな、とかではない。どちらかといえば「かっこいい!」とか、「美し

●『ゴジラ』。ビデオはレンタル、発売中。定価5500円。LDは定価6000円。

●初代『ゴジラ』より。ゴジラとビルのサイズ比率は、これぐらいが一番かっこいい。

い！」とかのセンスを優先するのだ。
ＳＦＸが「リアリティがあってすごい！」なら、特撮は「嘘みたいにかっこいい」「夢みたいにきれい」という感動をめざしている。見る人も「本物」と思ってはいないし、それでＯＫという世界なのだ。
たとえば『ゴジラ』。
『スター・ウォーズ』公開時の日本特撮の状況は、長年続いた怪獣映画ブームもすっかり影を潜めた暗黒時代だった。当時、アメリカから来た最新のＳＦＸ映画に触発されて、マニアや業界人たちの間では、こんな話がよく交わされていた。
「もう１回ゴジラシリーズを作るなら、コンピュータ・シミュレーションでゴジラを科学的に設定すべきだ」
「あの体長であの体型の生物なら、体重はおよそいくらか、その体重の生物がビル街で暴れたらビルはどういうふうに壊れるのか。きちんと計算して作らないとリアリティが出ない、ハリウッドのＳＦＸに勝てない」
しかし後に新ゴジラシリーズが再開されたとき、結局ゴジラはコンピュータ・シミュレーションとは関係なく制作された。
なぜか？
もし実際にシミュレーションしたとしても、やってみた結果がちっともかっこよくなかったとしたら意味がないからだ。
ゴジラといえば、建物から上半身をのぞかせてすっくと立っている姿がかっこいい。ゴジラの膝下までしか建物の高さがなかったら、大きすぎて間抜けだ。逆に建物がゴジラの頭より高ければそれはそれでつまらない。やはりゴジラは腰あたりまでの建物に囲まれてアンギャアと鳴くか

●シミュレーション・イラストその1。ゴジラが大きすぎると、なんだかマヌケだ。

●シミュレーション・イラストその2。ゴジラが小さすぎると、ビルに隠れて見えない。

らよいのだ。その程度の大きさで尻尾や足でビルをがんがん壊しまくるから気持ちいいのだ。
ところがリアルに計算してしまうと、ビルというのはあんがい丈夫で壊れない。そんな現実に忠実に作ったらどうなるだろう？
ゴジラが尻尾を振る↓ビルにひびが入る↓ゴジラが痛そうにする――。
そんなのでいいわけがない。観客はもっと「かっこいい絵」が見たいのだ。
ここでリアリティの出番はおしまいになる。もっとイメージを優先させる絵作りこそ、ゴジラに求められているものだ。

●ＳＦＸで作った『ゴジラ』

これが実感できる例が、レイ・ハリーハウゼン監督の『原子怪獣現わる』だ。実はこの作品はゴジラの2年前に発表された作品で、ゴジラの元ネタになった作品である。設定もまるまる同じ。「水爆実験でよみがえった怪獣が街を歩き回り、放射能汚染をばらまく」と、まんまなのだ。正確にはもちろん『ゴジラ』が『原子怪獣現わる』をパクッたわけだけど。
それはともかくこの映画、ゴジラと撮り方が全然違う。
『ゴジラ』は誰でも知っている通り、人間が着ぐるみのゴジラの中に入って歩いたり首を動かしたり尻尾を振ったりしている。回りの家やビルはミニチュアだ。人間大のゴジラに合わせて、ミニチュアの家を美術さんや小道具さんがトンテントンテン作る。そうやって手間ヒマかけて作ったオモチャの町並みを、ゴジラの着ぐるみをかぶった人間がアンギャーと壊すわけだ。
ところがＳＦＸの国アメリカで作られた『原子怪獣現わる』では、怪獣は人形アニメだ。人間が着ぐるみに入って演技する、なんてリアリティのないことはあまり好まれない。何しろ怪獣だから、人間と骨格も違えば関節の曲がる方向も違う。だから怪獣の人形を、まず針金で骨格を作

●『原子怪獣現わる』（ビデオ発売元ワーナー・ホーム・ビデオ）。

り、上から筋肉と皮膚を被せる、という手法で作る。
その人形を少しづつ動かして、1コマずつ撮影する。24回、人形を動かして24コマ撮影したら、やっと映画フィルムの1秒分の撮影が完了。これが「人形アニメーション」という手法だ。
『原子怪獣現わる』では、この手法が使われた。もちろん関節の曲がる角度、脚を踏ん張ったような演技、口の中でチラチラと動く舌、すべてに細心の注意が払われる。こうしてアニメーションの撮影にものすごく手間暇かける。町並みは実際のものを撮影し、フィルム上で光学合成する。
リアルに動く怪獣にリアルな町並み。すっごくリアルで、すっごくおもしろいはずだ。だけど実際はこれが全然ダメ。平凡でつまんないのだ。
『ゴジラ』はアメリカでも結構有名なのに、『原子怪獣現わる』はマニア間でのみ有名な作品なのだ。
なぜか？
もちろん『原子怪獣』が古い作品でSFXの技術がお粗末だというのもある。が、それだけでは決してない。
『ゴジラ』の方が圧倒的にイメージがかっこいいのだ。
ひょっとして、今のSFXの技術を全部つぎ込んで『原子怪獣』を作ればもう少しおもしろいものができるだろう。が、その「おもしろい」はゴジラとは全然違う種類のおもしろさだ。

●写実絵画SFX、印象派絵画日本特撮

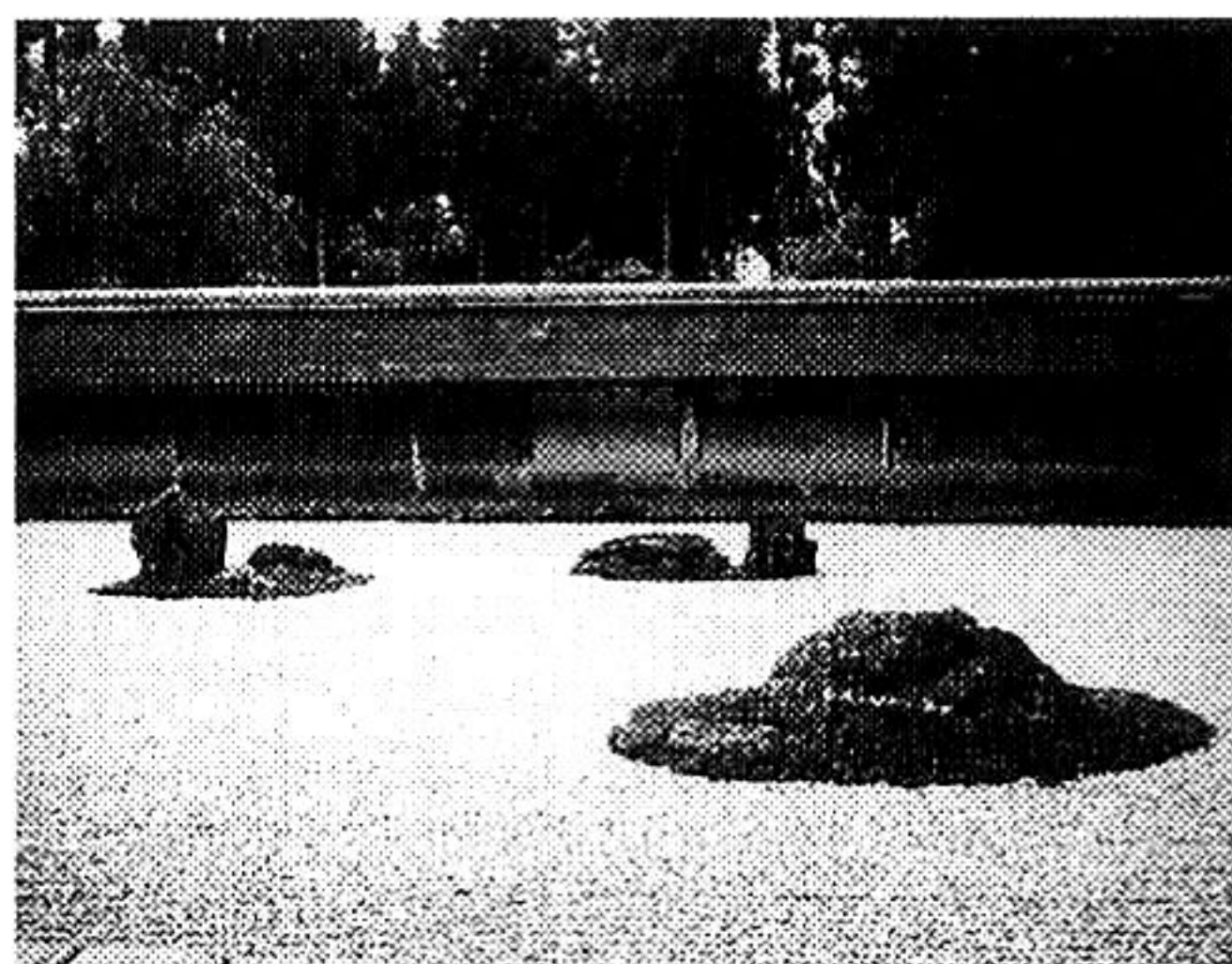
その違いをあえていえば、写実画と抽象画の違い、写実絵画と印象派絵画の違い、ということになる。もちろん写実絵画がSFX、印象派絵画が日本特撮だ。

●『原子怪獣現わる』より。ゴジラほどメジャーになれなかった、怪獣リドサウルス。

日本特撮は印象派だ。
ゴッホの『ひまわり』を見て、こんなのほんとのひまわりじゃない、といってもしょうがない。ゴッホの『ひまわり』はゴッホにとっていちばん花らしい花、イメージの中のひまわりだからだ。で、見る方も心の中にあるひまわりのイメージと照らし合わせる。
「うーん、これこそひまわりだよな」
「確かにカーッ!と照らす真夏の陽光の中のひまわりって、イメージの中ではこんな感じだよな」とか共鳴するものなのだ。
こういうと何か心の問題でテクニックなど関係ない、と聞こえるかもしれない。が、ちがう。もちろんそうじゃない。
つまり抽象化というのは要するにデフォルメと省略のことだ。自分の印象深いものをデフォルメする。その他の部分は省略、もしくは縮小する。どこをどのくらいデフォルメするか、それが画家のセンスだ。と同時にそのイメージ通りに描くには当然鍛えぬかれた技術が必要なのだ。
たとえばさっきの花の例で考えてみる。画家にとっての「花」が鮮やかな色の組み合わせだったら、本物以上に鮮やかな花を描く。めまいがしそうなほどの色の取り合わせかもしれない。また、別の画家にとっての花が小さい花びらの組み合わせだったら、本物の花よりずっとたくさんの花びらの組み合わせとして描く。いずれにしてもその効果を出すためには、とんでもない技術が必要だ。
絵の基礎力がなければ抽象画が描けないように、もちろん特撮だって高い技術力が必要なのだ。ただ、その技術は本物そっくりに描く写実画とはまた違った方向をめざした技術といえるだろう。
だから、日本特撮がSFX映画に比べて本物らしくないという批判は筋違いだ。早く日本映画界もハリウッドみたいに、というのも無茶な話だ。日本の浮世絵がヨーロッパの画壇に流れて、

印象派絵画として開花した。それと同じく、日本特撮は印象派なのだから。
写実主義であるSFXがいいか、抽象主義である日本特撮がいいか、これはそれを受け入れる文化の問題だ。で、日本で抽象主義である特撮が作られたり受け入れられたりしたのには、日本人の心が昔からそういった抽象化を楽しむ方へと訓練され続けてきたせいでもある。

●「見立て」としての日本特撮

日本の文化には「見立て」という言葉がある。
たとえば日本庭園の大きい石を島に「見立て」たり、玉砂利を波に「見立て」たりする。石もただの石ではない。わざわざ山奥で見つけた、風情のある巨大で重たい大岩を苦労して運んで来たりする。もちろん石をその形に彫ったりしない。石の色味が変わり、風情を損なうからだ。で、ちょうど縁側からながめたとき、岩島と2個の島が美しく並んで、「蓬萊神仙島」だ、と見立てたりする。教養のある客は縁側から庭をながめ、そこの名所を詠んだ有名な和歌などをそっとそらんじたり、オリジナルな続編和歌を詠んで悦にいるわけだ。
これは『作庭記』という日本最古の庭作りマニュアル書によると平安時代から続くものらしい。部屋にアーティストのポスターを貼るのに比べ、ずいぶんと手の込んだ高尚な趣味である。
茶室、なんてのは全てが「見立て」のカタマリだった。
江戸時代に発生した煎茶道のコンセプトは、「古代中国の詩人・陶淵明の作品世界を仮想現実化する」である。つまり都会の中の、自宅の離れの一室を中国の山奥に見立てて遊ぼう、という大人の「ごっこあそび」だ。
だから茶室に入るための、あのにじり口、と呼ばれる狭くて低い入口は都会から異世界に入る壷の入口だったり洞窟だったりする。中に掛けてある掛け軸にその異世界の風景が描かれ、置か

●日本庭園は「見立て」で読みとって鑑賞する。提供／共同通信社。

れている道具は全て「由来」という物語を持つ。
歌舞伎も見立ての世界だ。
『助六』という演目では助六と心配性の兄、遊女、ライバルの遊び人、といった人物たちが他愛もない口げんかをするだけだ。しかしそこには12世紀の実話『曽我物語』という敵討ちを探す兄弟の話が見立てられている。だから助六はライバルに喧嘩をふっかけて刀を抜かせ、敵かどうかを見極めようとするのだ。
江戸時代の観客は、同じ時代の助六たちのしゃれた言い回しを楽しみ、『曽我物語』を見立てて敵討ちの成功を願ってハラハラする。江戸時代のオタクたちも、同時にいくつもの「眼」で作品を見ていたのだ。

●『モスラ』のこだわり

特撮も抽象画ととらえるより、「見立て」ととらえた方がしっくりくるだろう。だから、ゴジラの町並みにはリアリティは優先されない。ミニチュアが街に「見立て」られることが重要なのだから。
リアリティが優先されない、といってもそれはミニチュアの手を抜いてもいい、という意味ではない。円谷特撮の黄金期・61年の『モスラ』では、モスラの幼虫に破壊される立川から青梅街道を通って渋谷の中心街まで、全ての建物一つ一つを写真と引き合わせて本物そっくりに作った。カメラでミニチュアの町並みをのぞき、その前に実際の町並みのスライドを重ねてそっくりか確認していたというから、ほんとに看板、店、ショーウィンドーまで完璧に実物通りに作っていたのだ。
しかしそこまで作っても、やっぱり実際の町並みとは違う。それはよくできたドールハウスが

実際の家と違うのと同じだ。よくできた鉄道模型が実際の電車と違うのと同じだ。

細かく作ってあればあるほど実はその実際との違いが「スゴーイ」とか「カワイイ」とかいう気持ちを生む。というのも、細かく作ってあればあるほど作られてない部分が引き立って、結果的に作ってある部分が強調されることになる。

省略と強調。

思い出して欲しい。さっき僕は、「抽象化とはデフォルメと省略のことだ」と書いた。だから日本特撮は「抽象化された現実・印象派ＳＦＸ」なのだ。

●スピルバーグの失敗

さて、この「見立て」としての演出法だが、アメリカ映画界が使うとなぜかうまくいかない。たとえばスピルバーグ監督の『１９４１』というコメディ映画がある。これは太平洋戦争前夜のハリウッドの街並みの上を飛行機がブンブン飛び回って空中戦を繰り広げる、というスピルバーグ監督らしい派手な設定の映画だ。

この映画ではアメリカ映画としては珍しく「日本特撮の手法」で作られた。つまりミニチュアのハリウッドの街並みの上を、ワイヤーで吊られたミニチュアの飛行機が飛び回る、という手法で撮影したのだ。ビルの窓の中の人影まで動く、というかつてないスケールのミニチュアセットだった。

が、この映画がさっぱり受けなかった。面白味がないのだ。

これに懲りたのか、スピルバーグは『１９４１』以降、ミニチュアや吊りといった特撮の手法はほとんど使わなくなった。『ジュラシック・パーク』では、恐竜はほとんどＣＧというＳＦＸ野郎ぶりである。

●『ゴジラVSデストロイア』の手抜き

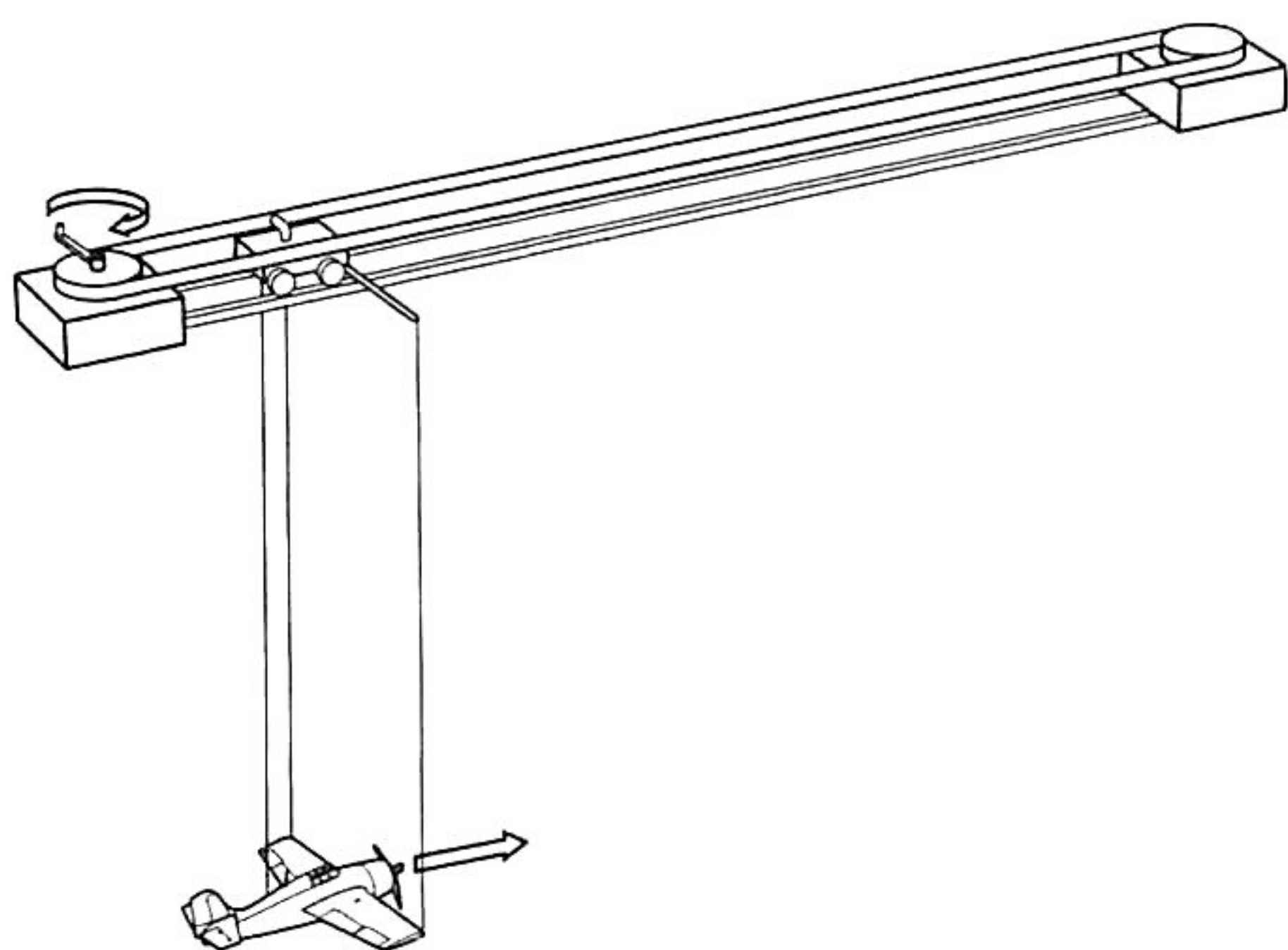
このことからもわかるように、特撮には特撮のセンスやコツや技術がいる。リアルがまったく不必要なのではなく、ときに応じてはリアリティに徹する方が「見立て」がうまくいく場合も多い。日本特撮界だって、オタクから見ればブーイングもんの手抜きや勘違い演出をすることもあるのだ。

たとえば新ゴジラシリーズの最新作で、最後のゴジラと鳴り物入りで公開された『ゴジラVSデストロイア』。主役メカ・スーパーX3の発進シーンは、スーパーX3が火を吹いて一直線に斜め上向けて飛び出してしまう。

火を吹くのはいい。が、一直線はダメだ。

普通、どんな航空機も短いカタパルトから発進するときは、すぐには上がりきれない。カタパルトから飛び出した瞬間、一瞬沈み込み、それから上昇する。スーパーX3、なんて名前からしてリアルではないし、そのミニチュアはオモチャ同然だ。これを「見立て」るには、どうしてもリアルな動きが必要だ。

吊りで飛行機を飛ばすときは、上にレールを張り渡し、その上に置かれた台車から極細ワイヤーでミニチュア飛行機を吊る。このレールのラインが飛行機の飛ぶ軌道になるわけだ。飛行機がまっすぐ飛ぶなら、レールもまっすぐでいい。もちろんレールがまっすぐなら楽だが、曲げるのは手間がかかる。レールに頼らず、人間が手でワイヤーを持って直接動かすというのもできる。が、こちらは熟練の技術が必要だ。失敗して何度も撮り直し、という可能性もある。

スーパーX3はカタパルトから発進後、いったん沈み込むように飛ぶべきだった。しかし

●飛行機類を「吊り」で飛ばすときには、飛行軌跡どおりにレールを作らなければならない。左端のハンドルを回してミニチュアを動かす。

そのためにはレールを曲げなければいけない。もちろん、特撮監督はじめ現場スタッフたちはそのことを知っていたはずだ。

その手間を惜しんでしまい、スーパーX3はオモチャのように空に飛び出した。

嘆かわしいことだ。

オタクたちはこのことに関して科学的に間違っているから怒っているのではない。一瞬沈み込んでから飛び上がった方がスーパーX3に重量感が出るではないか。オモチャを飛ばしているからこそ、この重量感が大切なのだ。

それが「見立て」の心だ。

それに一瞬沈み込んでから「うーん」と飛び上がった方がスーパーX3が頑張ってる感じがするぞ。そういった「特撮の心」をないがしろにしたことに怒ってるわけだ。「特撮の心」を軽んじると、特撮自体に足下をすくわれる。そのことを日本特撮界はイギリス人に教えられた。

●『ゴジラvsデストロイア』より。スーパーX3。オモチャっぽいデザインだからこそ、重量感は大切だ。ビデオ発売は東宝。6月14日よりレンタル開始。

●日本特撮史は戦争映画からはじまった

すこし「通の眼」を交えながら日本特撮の歴史の話をしよう。

60年代は、いわゆる第1次怪獣ブームの時代である。当時の日本特撮界、特に東宝は、世界一の特撮技術・設備を誇っていた。しかしそれは太平洋戦争の「負の遺産」でもあった。

戦時中、東宝を初めとして邦画各社は旧日本帝国軍に協力して戦意高揚映画をたくさん作った。もちろん、日本陸軍強い、飛行機強い、連合艦隊強い、という内容だ。

なんせ軍部の目が光る暗黒時代である。戦争に協力する映画でないと、配給品であるフィルムすら廻してもらえなかったのだ。そんな中で東宝は「実録戦記物」というジャンルを得意としていた。そこで東宝特撮技術は磨かれ、花開いたのだ。

どんな国の映画界にも「戦意高揚映画」、つまり「戦争ってかっこいいなぁ映画」はある。とりわけ熱心だったのはアメリカで、ウォルト・ディズニープロだって戦争中はえげつないアニメを山ほど作っていた。アメリカの陸・海軍もそういった映画には全面的に協力した。撮影のために本物の飛行機や戦車をバンバン動かしてくれたのだ。

けれど、アメリカと違い、日本軍部は映画のために戦闘機や戦艦を動かしたりしてくれなかった。それどころか、資料や写真も借りられない。機密保持の方針が厳しかったからだ。

仕方なくミニチュアの飛行機をワイヤーで吊って飛ばし、でっかいプールに模型の戦艦を浮かべた。本来ロケに使う予算で贅沢な特撮セットを組んだわけだ。

そのとき作ったプールや培ったミニチュアの技術、スタジオ等が戦後の怪獣ブームの基盤となった。逆に、アメリカは軍からもらう実写フィルムや軍の飛行機を実際に飛ばしてもらうという手法ばかりに頼っていたため、特撮技術は少しも進歩しなかったのだ。

この当時の日本特撮界とアメリカＳＦＸのレベルの差をあらわすエピソードがある。終戦後、アメリカ占領軍が東宝に『ハワイ・マレー沖海戦（42年）』のフィルムを押収に来た。彼らは円谷英二が撮った真珠湾攻撃シーンが特撮とは信じられず、てっきり記録フィルムだと思いこんで、押収したのだ。

●東宝大プールに浮かんだ全長13メートルのミニチュア空母・赤城

『ゴジラ』から始まった日本特撮映画は、次々とヒットを飛ばした。

『フランケンシュタイン対バラゴン』『サンダ対ガイラ』で特撮としての最高峰の映像を作り出した。

特撮界は飛行機をはじめとしてメーザー車というどっしりした戦車やロケットや円盤まで吊っ

●日本特撮超簡略年表

1941 （映画）「ハワイ・マレー沖海戦（東宝）」

1954 （映画）「ゴジラ（東宝）」

1961 （映画）「モスラ（東宝）」

1963 （映画）「太平洋の翼（東宝）」

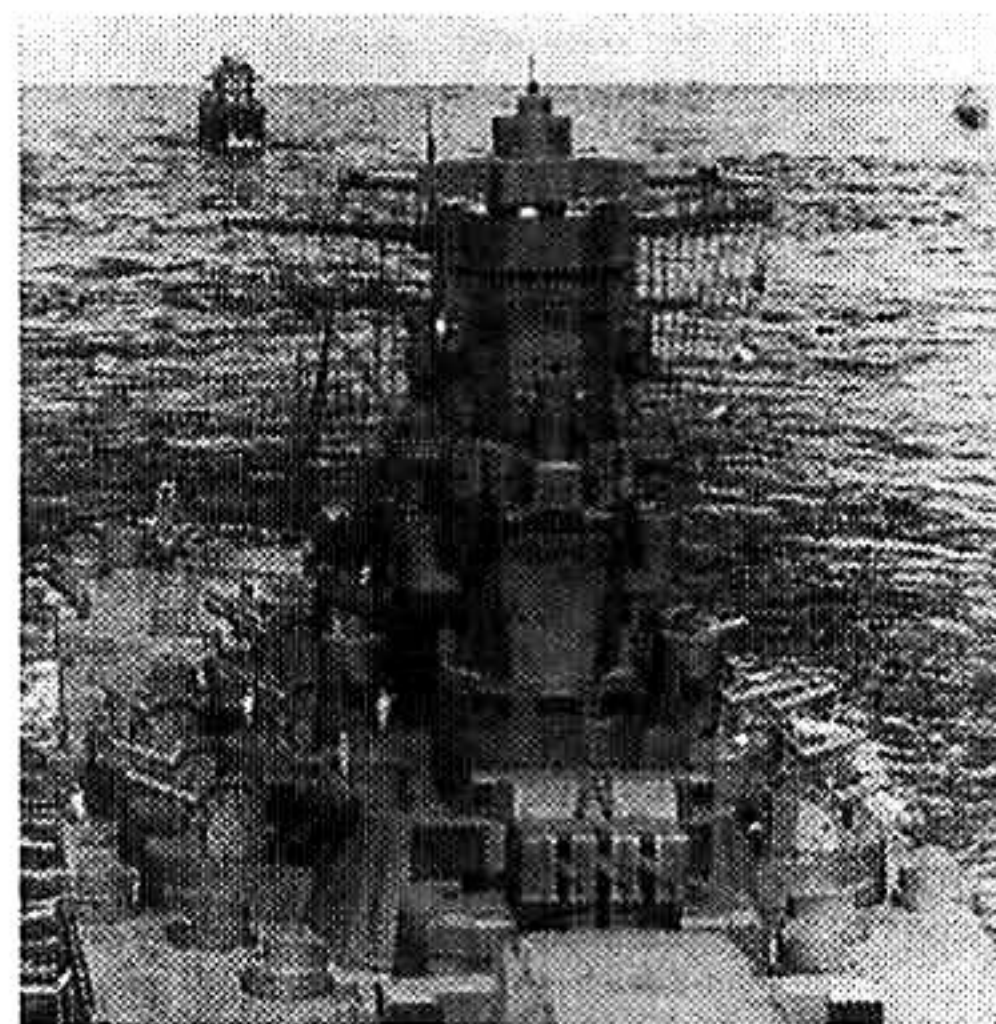
1964 円谷プロ誕生

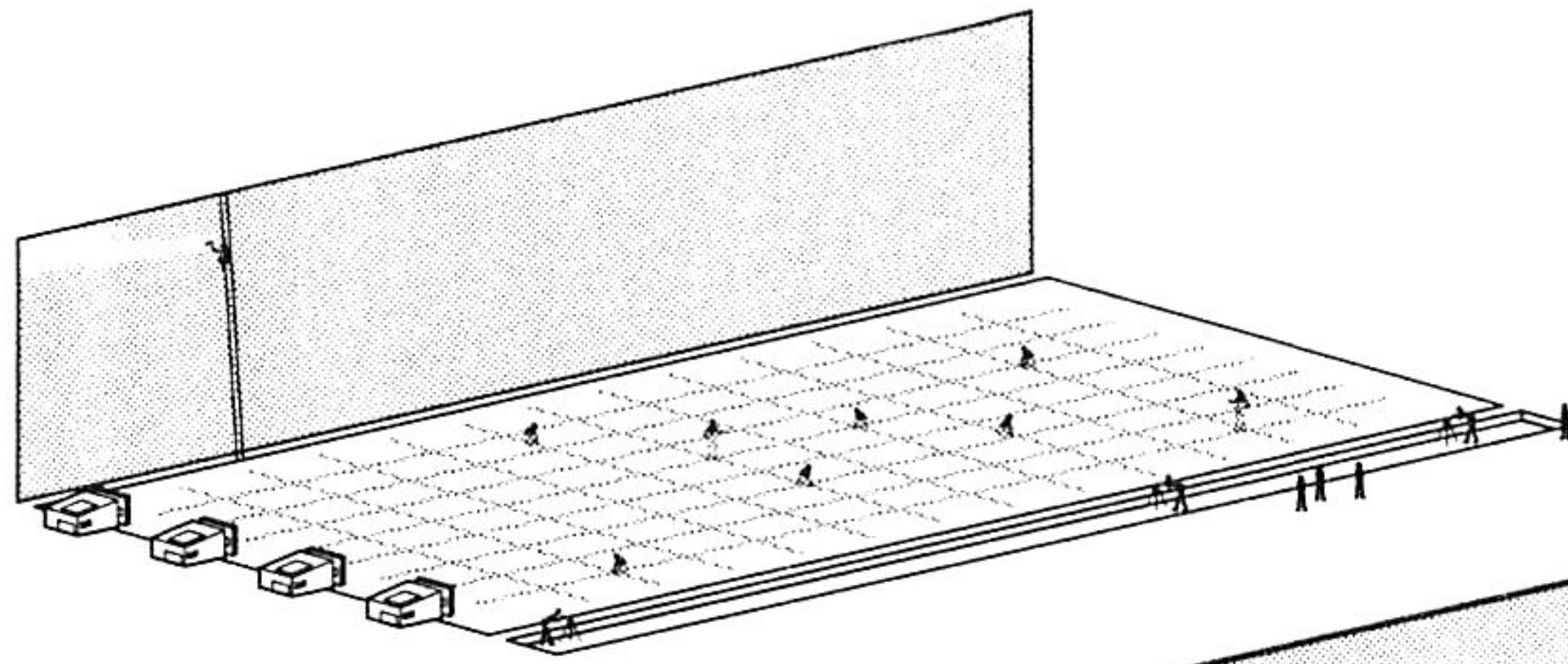
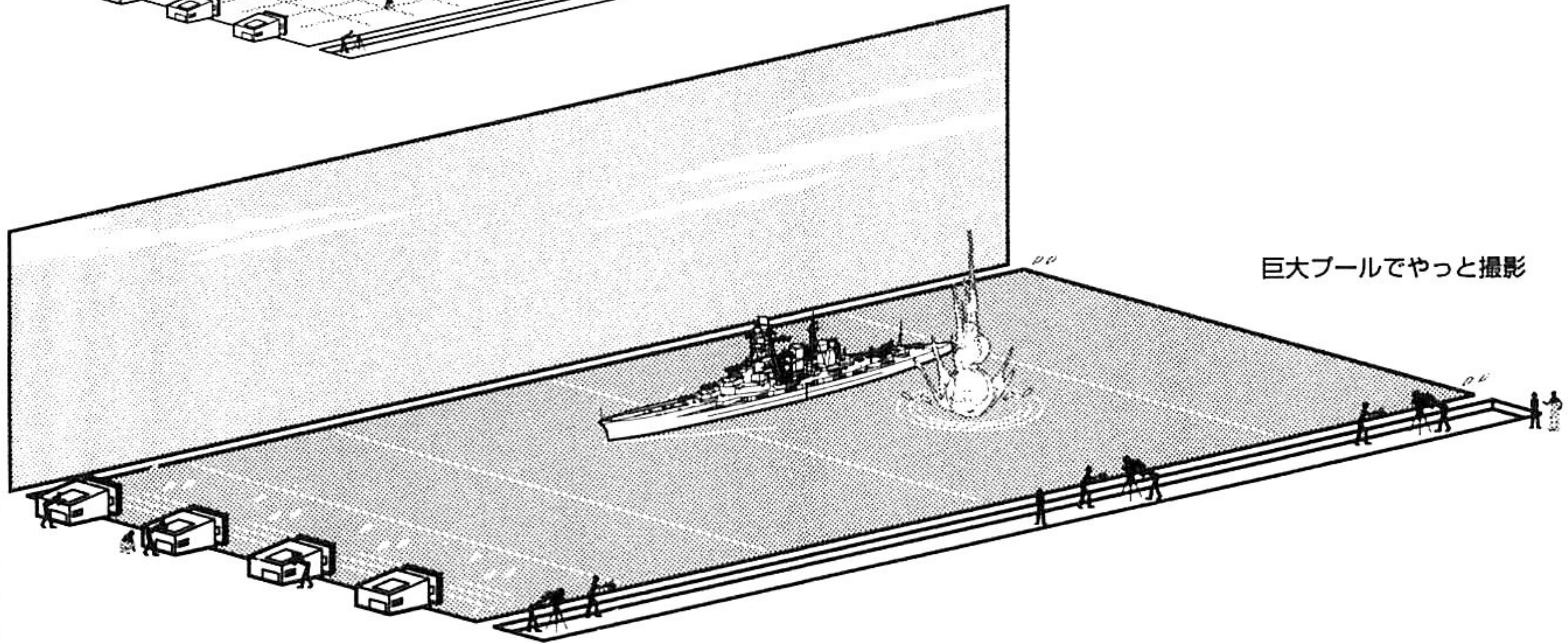
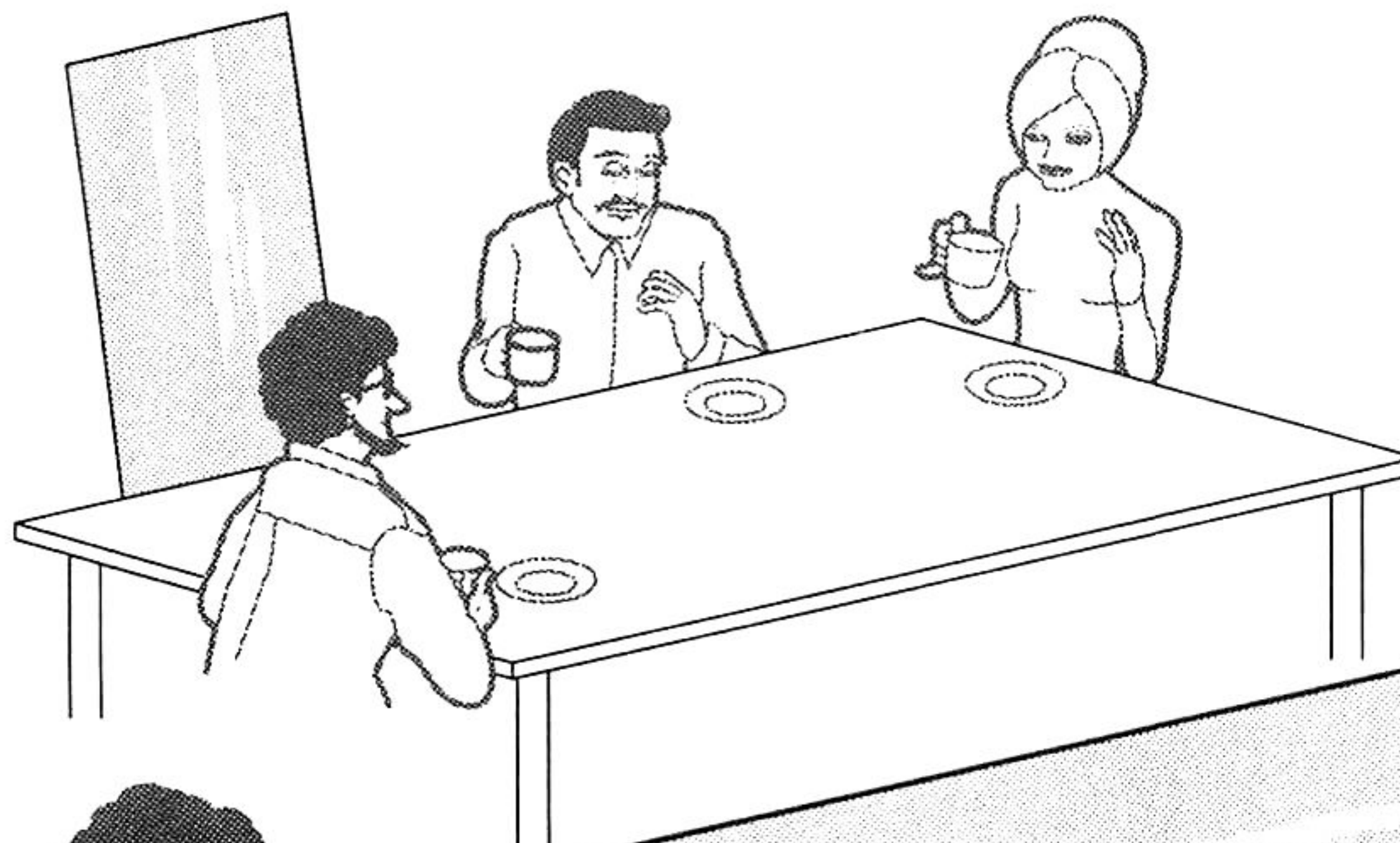
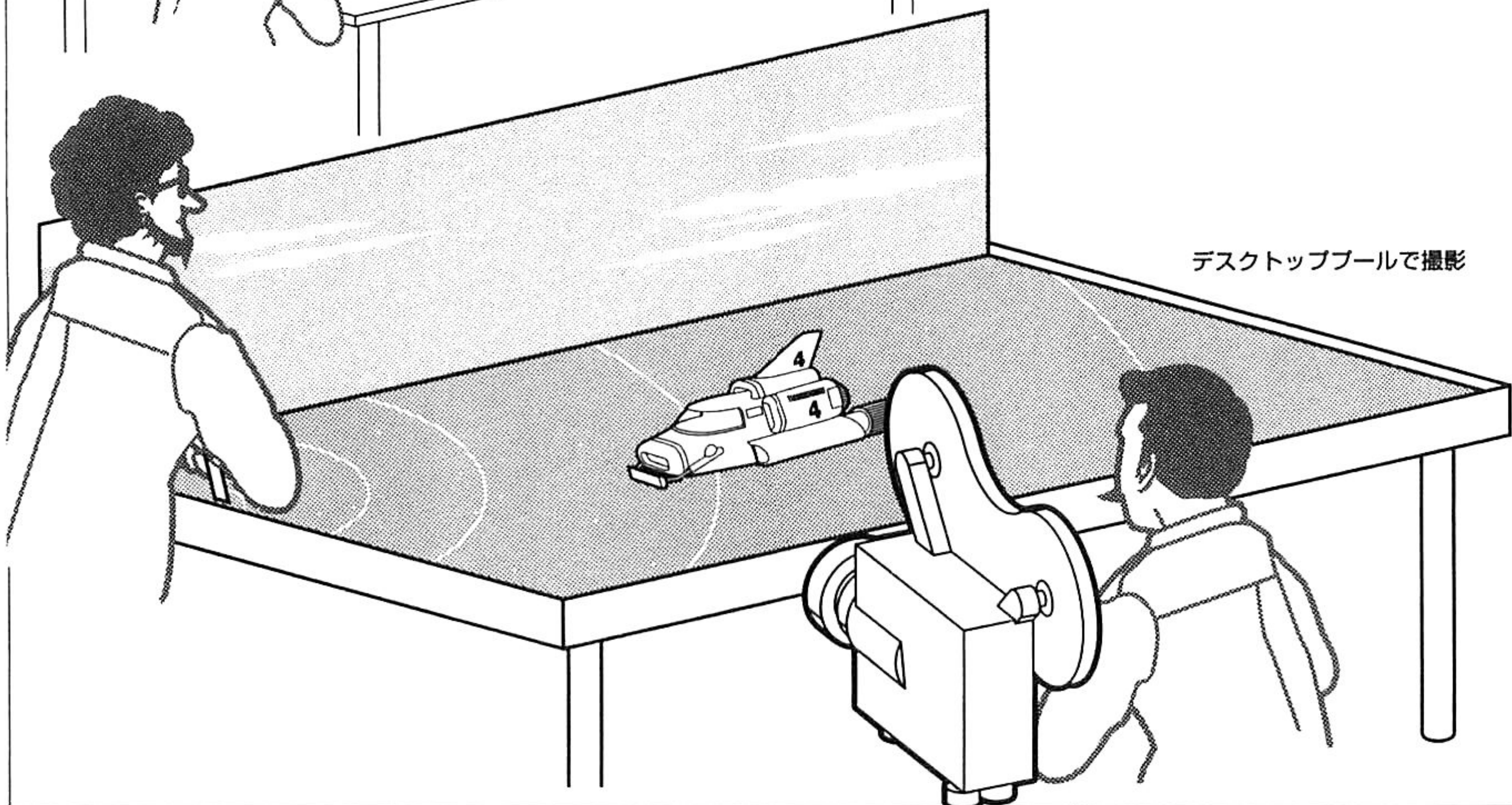
1965 （映画）「モスラ対ゴジラ（東宝）」、「宇宙怪獣ドゴラ（東宝）」、「三大怪獣・地球最大の決戦（東宝）」（ＴＶ）円谷英二、オプチカルプリンターを勝手に注文、あわてたＴＢＳは「ウルトラQ」制作を決定

1966 （映画）「フランケンシュタイン対地底怪獣（東宝）」、「大怪獣ガメラ（大映）」、「怪獣大戦争（東宝）」（怪獣ブーム）（映画）「サンダ対ガイラ（東宝）」、「ガメラ対バルゴン（大映）」、「大魔神（大映）」「黄金バット（東映）」「怪竜大決戦（東映）」「大魔神逆襲（大映）」「ゴジラ・モスラ・エビラ・南海の大決闘（東宝）」（ＴＶ）「ウルトラQ」「悪魔くん」

1967 （ブームの過熱）（映画）「キングコングの逆襲（東宝）」、「ゴジラの息子（東宝）」、「大巨獣ガッパ（日活）」、「宇宙大怪獣ギララ（松竹）」、「ガメラ対ギャオス（大映）」（ＴＶ）「ウルトラマン」、「マグマ大使」

て吊って吊りまくった。
東宝の大プールには造波装置がとりつけられ、湖や湾、太平洋のど真ん中であろうが、どんな波もスイッチ一つで作り出せるようになった。
船のミニチュアはどんどん巨大になった。『太平洋の翼（53年）』の空母・赤城のミニチュアは、なんと全長13メートル！　人間20人が乗り込み、搭載したエンジンで実際に自力でハワイまで航行できた。それでも撮れない大艦隊行動のシーンは、撮影ステージ一面、大海原に見立てて寒天を敷き詰めた。職人たちが丁寧に白い傷をつけリアリティを出したりした。
そして66年、とうとうテレビシリーズで毎週特撮ものを放映するという大胆な番組、『ウルトラQ』が放映された。『ウルトラマン』『ウルトラセブン』と続くこのシリーズは、後にウルトラシリーズとして長きにわたり放映され続けることとなる。
ウルトラマン制作当時、日本特撮界は得意の絶頂だった。特撮ならどこの国にも負けない自信がみなぎっていた。
当時のSF先進国・アメリカで放映されていたテレビ特撮は『スタートレック』や『アウターリミッツ』。SF設定やドラマ作りはおもしろかったが、テレビシリーズだけあって低予算な作りだった。何かというとすぐ砂漠の惑星だとかいって、ロサンゼルスの田舎砂漠を色フィルターをかけて撮ったりしている。出てくる宇宙人も、センスの悪い着ぐるみだ。宇宙船はちゃちな合成で画面の中をよろよろと飛んでいる。こんなのに比べられる方が迷惑というのが、当時の特撮スタッフの正直なところだ。さいわいSFX映画ブームのきっかけとなった名作『2001年宇宙の旅』はまだ公開されていなかった。

●『太平洋の翼』。ビデオは東宝よりレンタル・発売中。定価5340(税抜)。LDは発売中。定価6000円。

●『太平洋の翼』の艦船ミニチュア。甲板上の水兵まで丁寧に作られている。

●東宝特撮プールとサンダーバードの特撮プール

3週間前から壁を塗ってセッティング開始

巨大プールでやっと撮影

30分前は、同じテーブルでティータイム

デスクトッププールで撮影

●『サンダーバード』の衝撃

こうして奢り高ぶっていた日本特撮界に冷や水を浴びせかけたのは、何とアメリカではなくイギリスからやってきたテレビ特撮『サンダーバード』だった。

登場人物まで全部ミニチュアというこの画期的な特撮番組は、子供たちだけでなく日本特撮のスタッフたちも皆テレビの前に釘付けにした。

『サンダーバード』放映当時、『ウルトラマン』とその企画に影響されてはじまった『マグマ大使』が隣同士のスタジオで制作されていた。で、『サンダーバード』が放映される時間になるとみんな一斉に作業を中断し、それぞれのテレビを見はじめる。見終わると、あれはこうやって撮ったに違いない、あのミニチュアは何分の1のスケールに違いないとみんなが興奮して話し合ったというエピソードが伝わっている。

当時の人々にとっても、『サンダーバード』には画期的にリアリティがあった。

まだテレビ受像状態の悪い地方では、登場人物が人形とは気づかない人が結構いたというから、その信じられないほどの出来の良さがよくわかる。イギリス人は頭がでかいと思っていたトンチンカンも結構いたに違いない。

当初、日本特撮のスタッフたちに新鮮だったのは、登場するメカの重量感、水のリアリティ、炎のリアリティだった。

特撮の神様・円谷英二は長年の研究の末、理想的な特撮スケールを1／12、と算出していた。これに従っていた特撮をやっていたスタッフたちは、『サンダーバード』の特撮を完全に見誤った。「これはきっと1／6か、1／4位のものすごく大きいミニチュアを使っているに違いない。なんせ外国のテレビは金がかかっているから」と考えたのだ。

これはある程度は真実だ。現在、世界最高のSFX技術を持つILM（Industrial Light and

●上は東宝砧スタジオの特撮プール・イメージ図。スケール感のある撮影が出来るが、セッティングが大変だ。下は『サンダーバード』の撮影現場。

Magic）社の内部資料によると、ミニチュアのサイズは以下の方程式で算出される。

$$f = 24 \times \sqrt{\frac{D}{d}}$$

（f＝シャッタースピード、D＝対象の本当の大きさ、d＝対象のミニチュアサイズ）

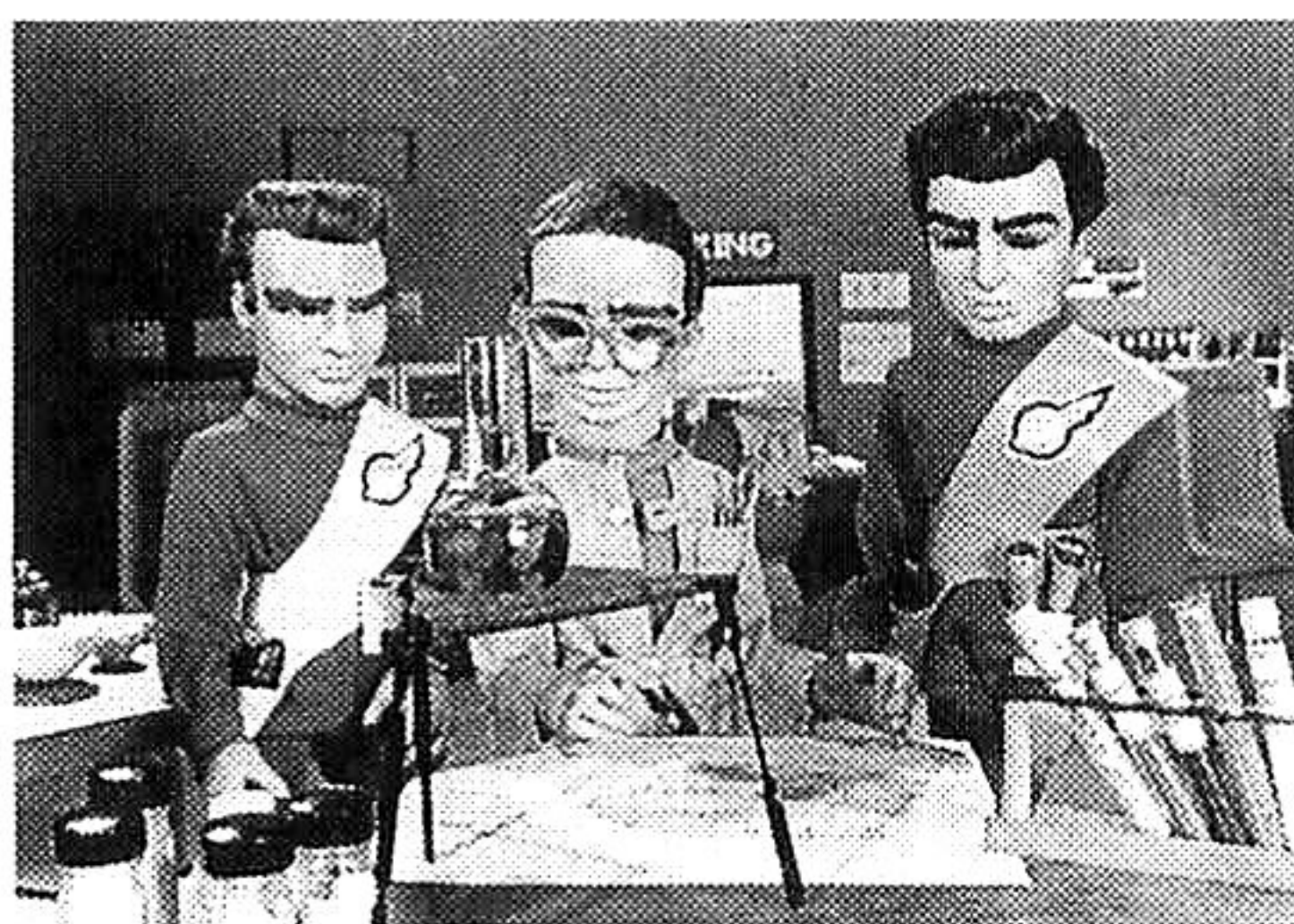
D／dが1に近い、つまりミニチュアのサイズが大きいほど、自然なシャッタースピードで対象が撮影できる。リアルな絵が撮れるわけだ。

が、事実はまったくその逆。『サンダーバード』のミニチュアは大変、チャチなものだった。当時、貧乏の頂点だったゲーリー&シルビア・アンダーソン夫妻が、もうどんな仕事でも受けるしかないという窮地で受けたのが『サンダーバード』。「毎週1本テレビ放映する人形特撮番組」というとんでもない仕事だった。

「そのときはこれがどんなに大変な仕事かわからなかった」、と夫妻は後に語っている。

だから、日本の特撮スタッフのように、でかいプールも広いセットもなかった。設備といえばちょっと広いめの倉庫と、そこらに落ちている木切れだけだった。登場人物が人形なのも、その方が出演料がいらないし、スケジュール調整もなしですむからだ。しかも、コクピットや部屋といったセットも小さい人形にあわせて作ればいいから安上がりだ。「とにかく安く」が『サンダーバード』の合い言葉だったのだ。

それが功を奏した。

『サンダーバード』のよくできたミニチュアの世界は、見事にドールハウス効果を発揮した。たとえば『サンダーバード』の人形は頭がでかい。小さな人形に表情を出したり口を動かしたりという仕組みを組み込むため、仕方なく頭だけ大きくなってしまったのだ。それが実にイイ味を出している。

●『サンダーバード』の人形たち。タングステン・ワイヤーによる吊演でリアルに演技する。© ITC Entertainment Ltd.

ばかでかい透明プラスチック製の汗をかいたり、ヘルメットの透明部分がすごく分厚かったりする。そのことで小さい人形であることがいやがおうにも強調される。そのため、逆に人形のつけている安全ベルトの金具がきちんと作られていたりするのが引き立つ。きちんと縫製された服が、縮尺の関係でちょっと分厚くて不自然なのが精密感を醸し出すわけだ。

『サンダーバード』の大ヒットでお金持ちになったアンダーソン夫妻が、次に『キャプテンスカーレット』で人形の頭を小さくして8等身にすると、人気はガタ落ちになってしまった。頭のでかい人形だからこそよかったのだ。

●サスペンションは台所用スポンジ

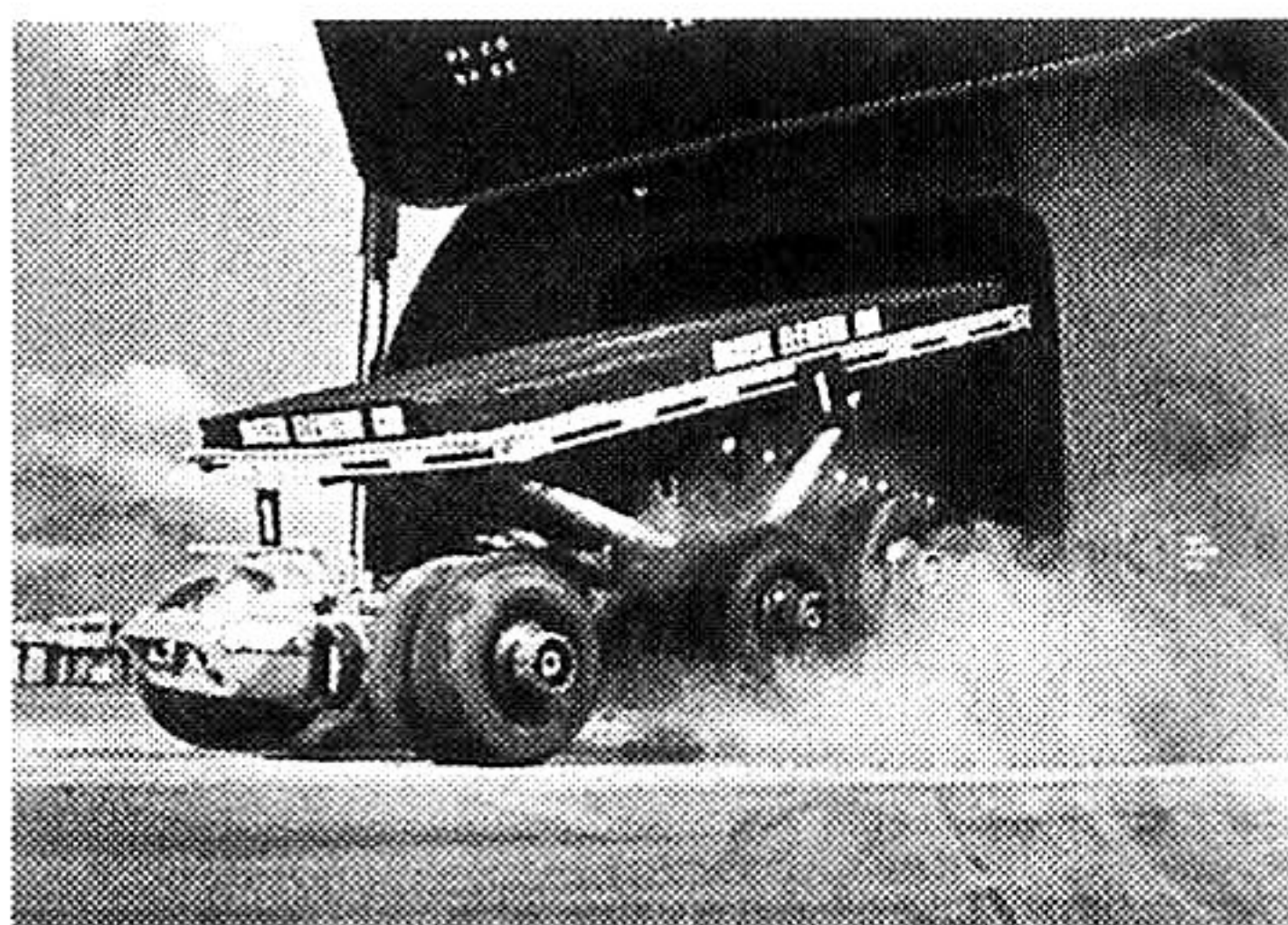
同様に日本特撮のスタッフが感心したリアリティ、つまり登場するメカの重量感、水のリアリティ、炎のリアリティも、実は「ドールハウス効果」だった。

まず重量感。

『サンダーバード』の記念すべき第1話、原子力旅客機ファイヤーフラッシュ号に爆弾が仕掛けられ、国際救助隊『サンダーバード』が救出に向かう回のワンシーンだ。着陸脚を出すと爆発するというので、輸送機サンダーバード2号のコンテナにエレベーターカーを乗せて発進する。で、コンテナからエレベーターカーが出てくる場面。

なんとエレベーターカーの車体がサスペンションで大きく揺れ、ぎしぎしきしみながらおりてくるのだ。ゴムタイヤも車体の重みでへこんでいる。

何という重量感!

確かに現実の車にはすべて自重を支えるためサスペンションがついていて、ゆっくりたわむようにできている。が、冷静に考えれば本物の車はこんなにぐにゃぐにゃに揺れたりしない。この

●世界中の特撮マンを驚愕させた『サンダーバード』の第1話。迫力満点の高速エレベーターカーの重量感。Ⓒ ITC Entertainment Ltd.

オーバーサスペンション表現は、前輪と後輪の車軸を台所用スポンジ（貧乏！）で支えることによって成功した。タイヤだってコンドームを流用したミニチュア・タイヤだ。そしてこれらのミニチュアは、日本特撮のミニチュアより小さく、つつましいサイズだったのだ。

次に水のリアリティ。

海には特に力を注いで巨大プールや巨大戦艦を作ってがんばっていた日本特撮界は、『サンダーバード』の波のリアリティに驚いた。どんな大きいプールがあるのだろう、とか我が社ももうちょっと大きいプールを作った方がとか話したりした。

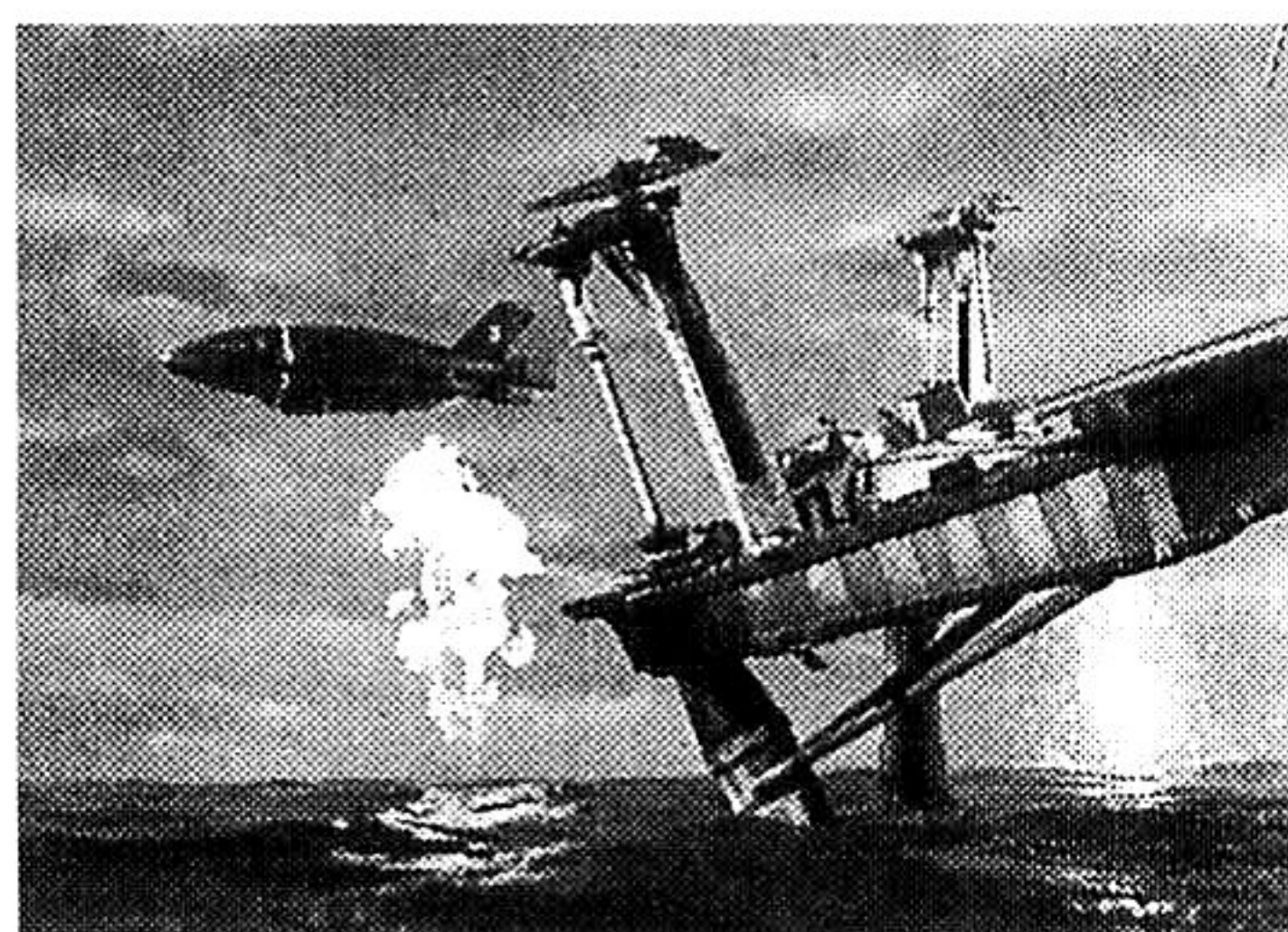
が、実際は彼らにはプールなんか無かった。さっきまでミニチュアを作っていた作業台の4隅に板を打ちつけて、その中にわずか深さ3センチに水を張って撮影していたのだ。

波の巨大感とは、要するに波の大きさと速度によって醸し出される。だからその水を職人の親父さんがいろんな力や速さで揺らしてみて、撮影してみる。そうやってちょうどの波を見つけたわけだ。何度もやっていると親父さんの波づくりの腕も上がってくる。撮り直しも減ってくるわけだ。

実は、『サンダーバード』の海のシーンをよく見ていると、どれもカメラフレームが固定していてほとんど動かない。どうやら小さいプールらしいというのは冷静になればわかるのだ。が、まさかテーブルの上で撮っているとは当時の日本特撮スタッフたちは思いも寄らなかったのだろう。

けれど、テーブル上での撮影は東宝の大プールと違い屋内なので、天候に左右されず、いつでも気軽に撮影できるという利点がある。とにかく安上がりだ。

次に炎のリアリティ。

それまで日本特撮界はロケットの炎などは、すべて火薬を仕込んで点火していた。だから炎と

●『サンダーバード』第2シリーズより。特撮のレベルは第1シリーズより少し落ちる。火炎がオーバースケール。© ITC Entertainment Ltd.

いえばシューシュー出る花火みたいなものばかりで、その表現をだれも疑わなかったわけだ。が、『サンダーバード』は違う。炎がものすごい勢いなのだ。煙も出ていて、ロケットが本当に今にも飛び出しそうに見えた。日本スタッフたちの間では「何だ!? あれは?」と大騒ぎになった。これは本物のロケットエンジンを使用していたのだ。

戦闘機の座席には脱出用ロケット、という小型ロケットエンジンが付いている。飛行機が故障したときに座席ごと脱出するためのロケットだ。すべての戦闘機に付いているから当然、大量生産で、当然安く、安全だ。『サンダーバード』のスタッフはこの小型ロケットエンジンに目を付けた。

『サンダーバード』は低予算番組だ。だからあらゆることにリアリティを追求できない。そこで本当に大事な部分を決め込んで、そこを思い切ってお金をかけてリアルにする。他の部分は目をつぶるわけだ。ロケットの火と煙にリアリティをつける。すると全体に驚くほどのリアリティが出た。つまり省略とデフォルメだ。

『サンダーバード』を見てショックを受けた日本スタッフたちが、これらの衝撃の事実を知ったのはだいぶん後になってからだった。

●『サンダーバード』より、1号発進シーン。小さなミニチュアセットだが、ロケットエンジンは本物だ。

●特撮の心

奢り高ぶっていた日本スタッフたちが、設備やミニチュアの大きさにばかり頼って「特撮の心」「見立ての心」を見失いかけていた頃、イギリスでは貧乏な中「特撮の心」「ドールハウスの心」をたっぷり盛り込んだ作品が作られていたというのは、なかなかいい話だ。特撮の心とは「イメージを大切にする心」であり、本物そっくりではなく「すごい」「かっこいい」「いかにも」「かわいい」といった感情を引き出すことを意識して作ることでもある。

そのための方法論としてデフォルメと省略がある。何をどのくらい強調し、何をどのくらい省略するか、に特撮監督のセンスを見て欲しい。それが「粋の眼」で特撮を見ることなのだ。

わざわざ山奥から運んできた大岩。

由来を持つ茶器。

極限にまで精密に作られたミニチュアセット。

こういうものが「見立て」に値する。

だから最近のゴジラシリーズは、オタクたちには不評だ。あれを作っている人たちは「ミニチュアは見立てなんだからリアルである必要はない」なんて開き直って、全然汚れていない、生活感のないビルなんかばかりを作っている。小さい電気はいっぱい点灯して、綺麗なんだけど、そこには「粋」がない。

オタクたちの期待の星として、昨年復活した『ガメラ』は、特撮の心を受け継いだ作品だ。中学を卒業してすぐ、アマチュア特撮界に入った樋口真嗣特撮監督は今、極限までリアルなミニチュアを作ろうとしている。そんな彼はもちろんオタクで、見立ての心もわかっているからだ。

しかし映画としては『ゴジラ』の方が、『ガメラ』よりヒットしている。オタクに不評のゴジラの方がメジャーなのだ。

それは登場人物の着物がみんな綺麗でリアリティのない水戸黄門の方が、黒澤明の『七人の侍』よりメジャーなのと同じ理由だろう。

邦画界を殺したのは見る目のない観客だ、ともいわれている。みんなもっとオタクになるべきではないだろうか。

●『ガメラ・大怪獣空中決戦』（大映）より。東宝黄金期を越えたミニチュア・ワーク。

Ⅳ-2 世界と趣向

●スーパー戦隊ものは忠臣蔵である

オタクたちの間で「スーパー戦隊もの」と呼ばれているテレビシリーズがある。『秘密戦隊ゴレンジャー』とか『太陽戦隊サンバルカン』などの、東京地方では毎週金曜日、午後5時半から放映している例のアレだ。もう20年も続く人気シリーズだから、子供の頃見た方も多いだろう。5人の正義の味方が、赤とか青とか黄との原色コスチュームに変身して、一人の怪人をよってたかって殴ったり蹴ったりしてやっつける、という番組だ。一時、イジメの原因だとかいってPTAや教育委員会で騒がれたこともある。

この戦隊シリーズ、普通の人から見れば、いったいオタクたちは何が嬉しくて毎回ビデオに録ってまで見ているのか、さっぱりわからないだろうと思う。どの話を見ても同じに見える。毎年新番組としてタイトルも変わるが、どこが変わったのかわからないくらいだ。ストーリーは単純な勧善懲悪だし、怪人やモンスターの趣味も悪く、見るからに子供だましだ。

「どうせオタク連中は、ヒロインのパンチラが嬉しいんだろう」、などといわれたりしてしまう。が、それは下司の勘ぐりというもんだ。戦隊シリーズのヒロインはアイドル性も高くなく、パンチラもあまり見えても嬉しくない。第一、いちばん激しいアクションシーンでは、いつも変身

してパンツどころか顔も見えない。変身後、スーツの中に入っているのは男か女かわからないぐらいだ。
実は、楽しいところはそんなところじゃない。
これはフツーの人たちが「世界と趣向」を理解できずに戦隊ものを読みとろうとしているところから起こる誤解といえる。「世界と趣向」というのは歌舞伎の作劇用語だ。江戸時代の歌舞伎マニュアル本『戯財録』では、「世界」というのは事件・時代・登場人物・ストーリーの基本展開といったものを指す。いわば「江戸時代の黄金パターン」だ。
たとえば忠臣蔵というお話がある。切腹を命じられた主君の仇を討つために47人の家来が敵の家に乗り込む、というストーリーや、47人それぞれのキャラクター（生真面目とか、愛妻家とか、元服を済ませたばかりのまだ年端もいかない少年とかいった設定）が「世界」である。いわば観客も承知している約束ことだ。このストーリーと設定によって発生するドラマや「泣かせ」は、変えたりはしない。が、これだけでは毎年同じものをすることになるし、どこの劇団の出し物も同じになってしまう。
そこで、それぞれ独自の「趣向」を取り入れる。「趣向」とは今の流行や意外な視点、新キャラなんかのことだ。
今回は女忠臣蔵で四十七士の奥さんや恋人の心情を中心にやってみよう、とか今回は舞台を現代に持ってきて大企業内の派閥争いにしてみようとかするわけだ。
つまり、そのときの流行を取り入れたり、中心人物を変えてみたり、タッチを変えてみたりして目新しくする。こういう工夫を「趣向」と呼ぶ。歌舞伎を見に来るお客さんたちは「今回はどんな趣向だろう」というのを見に来るのだ。だから知ってるお話、つまり同じ世界の話を何度でも見に行く。日本の伝統文化では、こういう決まった「世界」を様々な「趣向」で楽しむ、とい

うパターンのものが多い。

落語なんかを例に考えてみるとわかりやすい。同じネタを違う落語家が話すと、また別の味が出る。聞く方もすっかりオチまで知っている話を、その味を目当てに聞きにいく。「世界」を承知していて、「趣向」を楽しみにいくわけだ。まさか落語ファンを爺さんファンと考えたり、歌舞伎ファンを化粧ファンと考えたりする人はいないだろう。というわけで、同じようにスーパー戦隊もののファンはパンチラ姉ちゃんのファンではないのだ。

●『マジンガーZ』から『新世紀エヴァンゲリオン』まで世界は同じ

オタクの世界で評価の高い作品の中には、こういった「世界」があって「趣向」を楽しむものが多い。

たとえば「ロボットアニメ」と呼ばれるジャンル。

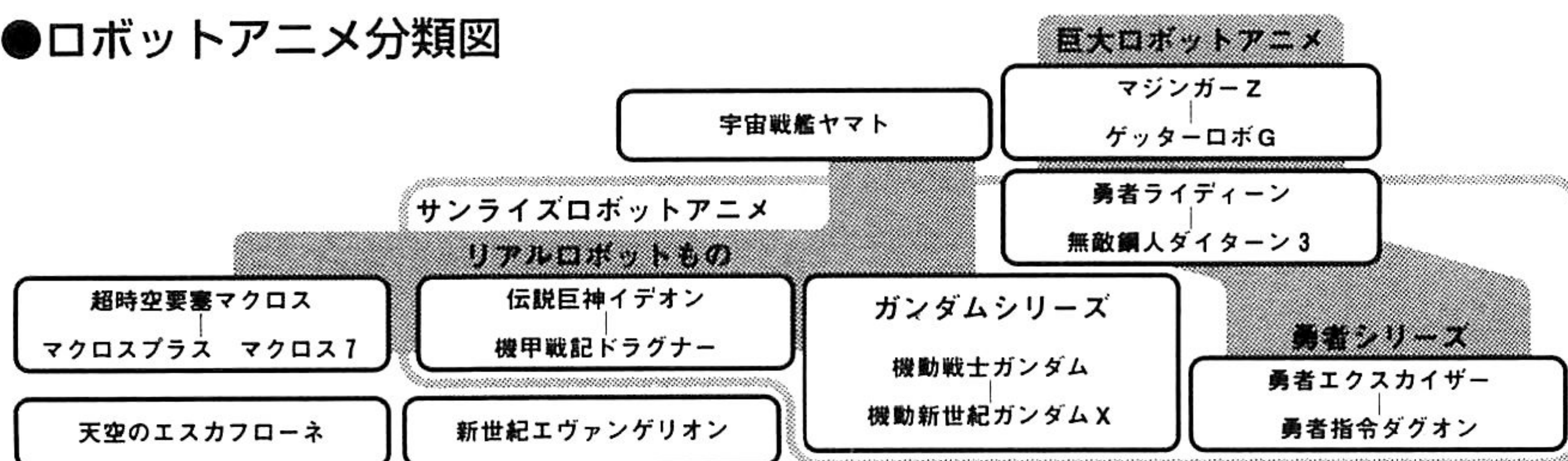
主人公は、10代の少年である。その子供が極秘で開発されたロボットに乗って戦う。戦う相手は人類の敵のように描かれるが、最後のあたりで「実は〜」といった因縁や真相が語られる。主人公の身内は、たいていは父か祖父がロボットの開発に関わっている。

このフォーマットはこの25年間、まったく変わっていない。古くは『マジンガーZ』から、今やクラシックといえる79年の『機動戦士ガンダム』も、画期的なアニメとして95年秋から放映された『新世紀エヴァンゲリオン』も、この「世界」から一歩も出ていない作品群だ。オタクたちはこの「世界」を承知の上で、その上に乗っている「趣向」を楽しむ。

たとえば大ヒットした『機動戦士ガンダム』の趣向を見てみよう。

ロボットものとは思えないリアリティのある戦争物としての設定。主人公はジオン公国の独立を認めない連邦軍側の戦争嫌いの少年だ。偶然で乗ったガンダムで戦うハメになりながら、その

●ロボットアニメ分類図

巨大ロボットアニメ
マジンガーZ
ゲッターロボG
宇宙戦艦ヤマト
勇者ライディーン
無敵鋼人ダイターン3
サンライズロボットアニメ
リアルロボットもの
超時空要塞マクロス
マクロスプラス　マクロス7
伝説巨神イデオン
機甲戦記ドラグナー
ガンダムシリーズ
機動戦士ガンダム
機動新世紀ガンダムX
勇者シリーズ
勇者エクスカイザー
勇者指令ダグオン
天空のエスカフローネ
新世紀エヴァンゲリオン

まま連邦軍に組み込まれてしまう。単純な勧善懲悪とは違う、戦争映画の面白さだ。

人間ドラマも、これまたリアルだ。ガンダムを作った父は、戦争の後遺症のため連邦軍をクビになり、片田舎で廃人同然の生活をしている。母は生計を立てるため、地球で愛人と暮らしている。苦しむ主人公は、結局自分の生きる道として大嫌いな連邦軍の空母のために戦う。そこには自分を必要としてくれる人々がいるからだ。

で、またロボット戦争の日々が再開する。

いかがだろうか？　ロボットアニメ、としての「世界」を一歩も踏み外さず、新しい「趣向」として現代の若者像・戦争像を取り入れていることがおわかりいただけるだろうか。

●美少女は必ずペットを飼っている

ロボットアニメと同様見逃せないのが「美少女変身アニメ」だ。こちらも厳然たる「世界と趣向」がある。

「世界」は普通こうなっている。まず、かわいい女の子が主人公で、不思議なアイテム（オモチャ会社がスポンサーなので、当然、光ったり電子音が鳴ったりする）で変身する。変身することでフツーの女の子では解決できない問題を次々と解決していく。自分が変身できることは秘密で、可愛い動物のマスコットと一緒に住んでいる。

これが美少女変身ものの「世界」だ。

美少女変身ものの大メジャー作品『美少女戦士セーラームーン』の「趣向」はこうなる。まず主人公以外にも変身できる女の子を登場させる。その子たちとの友情や恋の鞘当て、日常のキャラクター劇がラブコメタッチで描かれる。しかし、基本の「世界」は忠実に守ったままだ。

●ロボットアニメものの世界と趣向

作品	主人公	因縁	武器	設定	趣向
マジンガーZ	兜甲児（16歳） イケイケ・タイプ	祖父がロボット開発 いきなり乗せられる	ロケットパンチ	悪の科学者がロボットで世界征服をたくらむ	初の巨大ロボットアニメ
ゲッターロボ	リョウ、隼人、武蔵の三人組 イケイケ・タイプ	無理矢理乗せられる	肩からトマホーク	絶滅した筈の爬虫人類がロボットで人類絶滅をたくらむ	初の合体ロボット
機動戦士 ガンダム	アムロ・レイ（16歳） いじけタイプ	父がロボット開発 仕方なく乗せられる	肩からビーム剣	宇宙植民地の独裁者がロボットで世界征服をたくらむ	リアルな戦争。量産兵器の試作品としてのロボット。いじける主人公
新世紀 エヴァンゲリオン	碇シンジ（14歳） いじけタイプ	父がロボット開発 無理矢理乗せられる	肩からナイフ	何かわかんない敵が生物兵器で人類絶滅をたくらむ	リアルな日常描写。いじける主人公。わけのわかんない最終回。

●スーパー戦隊ものは水戸黄門である

ではいよいよ例の「スーパー戦隊もの」を理解するために、この「世界と趣向」という視点・粋の眼を使ってみよう。

「スーパー戦隊もの」、とは何か。それは「東映特撮変身ヒーローもの」という子供番組シリーズの中でも、特に強烈な「世界」を持つ番組である。あまりにも他の作品とは一線を画した世界を持っているのだ。

まず、その「世界」、つまり決まっている約束ことを説明してみる。スーパー戦隊もの、とは特別の回（第1話、最終話）を除いて、だいたい毎回のお話は同じようなパターンだ。

＊正義の5人の戦士が各色に変身して、一人の怪人を5人がかりで倒す。

＊5人の戦士の上には、なぜか必ず上司がいて、いろいろ命令したりアドバイスしたり、番組内の設定を教えたりする。

＊敵には大ボス、幹部、怪人、戦闘員がいる。戦闘員は全部同じデザインのやられ役である。

＊怪人は毎回新しいデザインのが登場し、毎回20分目には巨大化する。

＊5人の戦士は自分専用の乗り物を持っていて、毎回、20分目あたりでそれぞれの乗り物が変形しながら長々と時間をかけて合体して巨大ロボットになる。

＊5人は巨大ロボットに乗って戦い、必殺技でやっつけ、怪人は爆発してめでたしめでたし。

このあたりが初期設定としての動かしがたい「世界」である。もちろん正義の味方が3人だったり、怪人が一度に二人出て次の回でまとめてやっつけられたり、という多少の変更はある。が、ほとんどはこの通りだし、決して5人が一人になったり10人になったりしない。そんなことをしたら「スーパー戦隊もの」ではなくなってしまう。

で、これらの「毎回の約束事」プラス「年間を通じての約束事」もある。これも毎年、大体同じだ。

＊新番組が始まる2月には、正義の5人は「変身アイテム」、「剣」、「銃」が与えられる。
＊3月中旬頃、5人のロボットは合体する。
＊ゴールデンウィーク頃、新兵器が登場する。
＊夏休み前、強力な敵に今までのロボットは敗れ、新型ロボットが登場する。
＊秋になったら敵の幹部の内輪もめが始まる。
＊クリスマス頃、敵の大ボスは内輪もめで倒され、真の敵が現れる。

●趣向は忍者から西洋ファンタジーまで

では、ここまで厳しい「世界」の中で「趣向」はどうなっているだろうか。比較的最近の人気シリーズ『ジュウレンジャー』『ダイレンジャー』『カクレンジャー』で、それぞれの味付けを見てみよう。

『恐竜戦隊ジュウレンジャー』のカラーは西洋ファンタジーだ。

登場する怪人はゴブリンやキルケ、大ボスは魔女パンドーラ。部下はグリフォンや小鬼といった、それぞれいかにも「ファンタジー」なデザインだ。

主人公たちの変身前の衣装もファンタジー小説の表紙みたいだし、使う武器もアーチェリーや剣、斧などとファンタジーの様式を踏襲している。

ここまでくると、主人公たちの乗り物守護獣もドラゴンやペガサスという感じもするが、残念ながら恐竜ティラノザウルスやプテラノドン、トリケラトプス等々だ。恐竜ブームに合わせたのだろう。

●スーパー戦隊ものの世界と趣向

作品	主人公達	敵	敵か味方か？謎の男	趣向
恐竜戦隊ジュウレンジャー	古代部族の生き残り五人	封印されていた魔女	実は主人公の兄	ファンタジーブーム＋恐竜
五星戦隊ダイレンジャー	平凡な青年たち五人	封印されていた古代部族	実は主人公の父	気孔ブーム＋ボンテージ
忍者戦隊カクレンジャー	忍者の血を受け継いだ五人	封印されていた妖怪	実はヒロインの父	忍者＋チーマー

これに対して『五星戦隊ダイレンジャー』は中国ファンタジーだ。

主人公たちはカンフーを修行し、「気」の力を使いこなし、竜、麒麟（きりん）、鳳凰（ほうおう）、獅子（しし）、天馬という中国の伝説上の動物を呼び出す。これらが主人公たちの乗り物・気伝獣だ。もちろん変形・合体してロボットになる。主人公たちがこの乗り物を呼ぶアイテムは天宝来来（てんぽうらいらい）の珠（たま）。中国の風水みたいだ。

上司は道士・嘉翔（かく）、服装もカンフーぽい衣装だ。老道士・虞翻（ぐほん）は中国のギラギラ刺繍入りベストに白く細い髭。

これに反して敵のファッションにはバリエーションがある。大ボス・ゴーマ15世は平安貴族風。三幹部がボンテージ感覚のレザールックという流行を取り入れるのも忘れない。

『忍者戦隊カクレンジャー』は日本ファンタジー。

主人公たちは忍者の子孫。それぞれ鶴姫、サスケ、サイゾウ、セイカイ、ジライヤというイカニモな名前だ。普段はグランジファッション（当時流行っていた）だが、戦闘シーンになるとまず忍者装束に変身する。ただし、自分のカラーをマフラーにしていてカラフルだ。次に戦闘スーツに二段変身するわけだ。

主人公たちの基地である風雲幻城（ふううんまぼろし）が変形合体したロボットが「無敵将軍」で、胸に天守閣、という思い切ったデザイン。

敵の怪人も河童、天狗や座敷わらしといった日本の妖怪。大ボスも妖怪・大魔王だ。

●バンダイの意図

このように毎シリーズごとになかなか趣向が凝らされている。これが20年も続いているのだから驚きだ。20年間「世界」をかたくなに守り続けながらも、より作品としておもしろくするには

●『恐竜戦隊ジュウレンジャー』（東映ビデオより発売中）。

●『五星戦隊ダイレンジャー』（東映ビデオより発売中）。

●『忍者戦隊カクレンジャー』（東映ビデオより発売中）。

テクニックもアイデアもより高度なものが要求される。普通は新しい別の作品を作りたくなるものだ。その方が作る方も楽だし見栄えもする。しかしスーパー戦隊シリーズはかたくななまでにこの「世界」を守り続ける。

なぜか？

この戦隊シリーズが別に高視聴率の超人気番組というわけではない。いつも10%前後をうろうろしている普通の番組だ。ではなぜ20年も続いて21年目も中止の声を聞かないのか？　答えは単純。スポンサーのおもちゃ会社、バンダイがシリーズ続行を望んでいるからだ。

バンダイは日本最大のオモチャ会社であり、この番組の内容にも深く関与している。だから主人公たち5人は何がなんでもそれぞれ1台ずつ乗り物に乗るし、5体のロボットは合体する。子供に人気の超合金ロボットを売るためだ。

超合金は結構大きく、重く、合体させたり分解したりのメカニズムも複雑なので、おもちゃの中では高額商品だ。長年のノウハウの蓄積で、出来もいい。生産や販売のラインも完備している。子供の満足感も、オタクたちの評価も共に高い商品だ。

毎年巨額の売り上げを約束されているスーパー戦隊シリーズは、2月中旬に新シリーズに切り替わる。で、だいたい3〜4回の放映でメンバーの紹介や各人のメカの紹介が終わり、3月中旬、初めてロボットが華々しく合体する。同時に超合金おもちゃのCMも開始する。つまり、子供たちが春休みで、入学・進学のお祝いがもらえる季節である。

もちろん、それまでも番組関連のおもちゃは売っている。主人公たちの持ってい

●スーパー戦隊ものの年間ストーリー展開

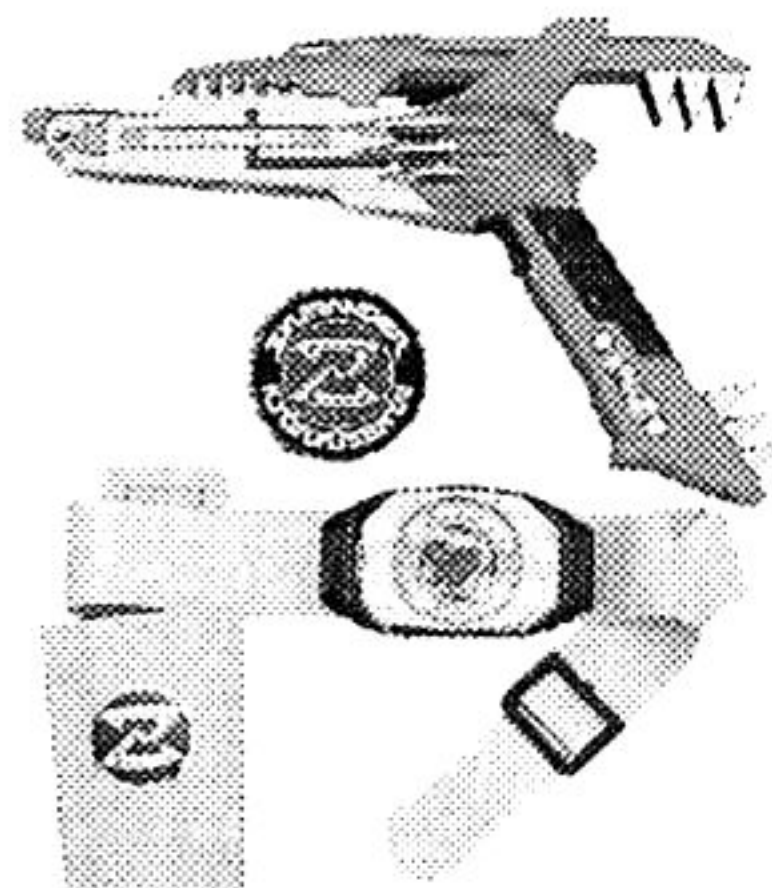
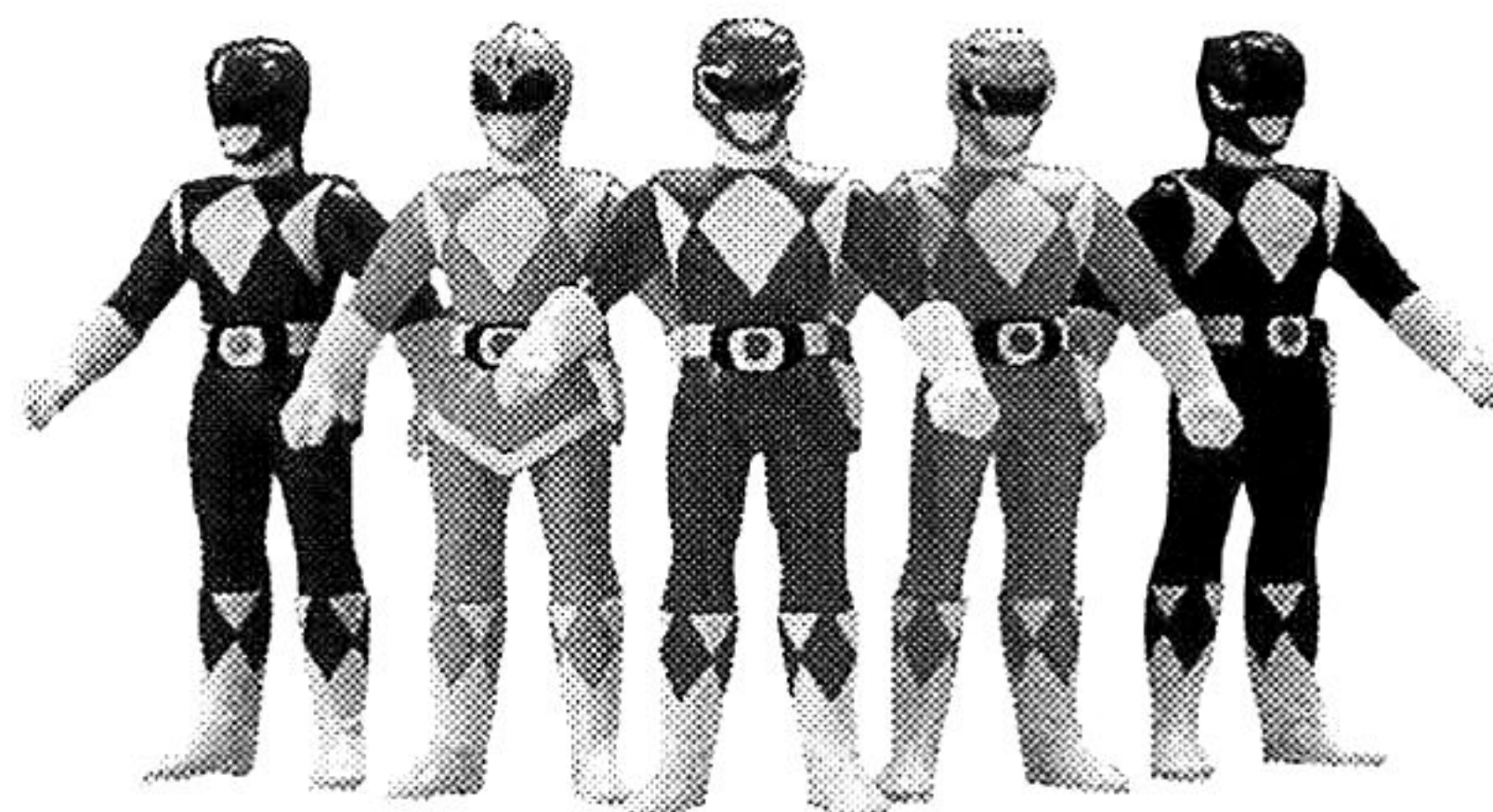
作品	3月 新シリーズ開始	入学シーズン	5〜6月	夏休み	秋	1〜2月
主な内容	変身アイテム 基本武器紹介	それぞれのロボットがついに合体	五人それぞれのエピソード、謎のライバル出現	六つ目のロボットが登場・合体	五人それぞれのエピソード 新ロボット登場	敵の内乱
恐竜戦隊ジュウレンジャー	変身ベルト 剣と銃が登場	五人の守護獣ロボットがついに合体、大獣神になる。	武器が合体してハウリングキャノンになる。	新ロボット・ドラゴンシーザー登場。大獣神と合体して獣帝大獣神になる。	新ロボット・キングブラキオン登場。獣帝大獣神と合体して究極大獣神になる。	魔女バンドーラの息子・カイが復活してサタンと内乱。
五星戦隊ダイレンジャー	変身腕輪 剣と銃、槍が登場	五人の気伝獣ロボットがついに合体、大連王になる。	新兵器、大輪剣と、武器が合体して気力バズーカ登場。	新ロボット・ウォンタイガー登場。大連王と合体して牙大王になる。	新ロボット・ダイムゲン登場。牙大王と合体して重甲気殿になる。	敵幹部・シャダムがゴーマを乗っ取る。
忍者戦隊カクレンジャー	変身印篭 剣、手袋が登場	五人の獣将ロボットがついに合体、無敵大将軍になる。	ロボットが新型になる。	新ロボット・ツバサマル登場。無敵大将軍と合体。新ロボットが次々登場。	新ロボット・超忍獣登場。合体して隠大将軍になる。	ヒロインの父・白面郎は敵幹部だったが人間の心を取り戻す。

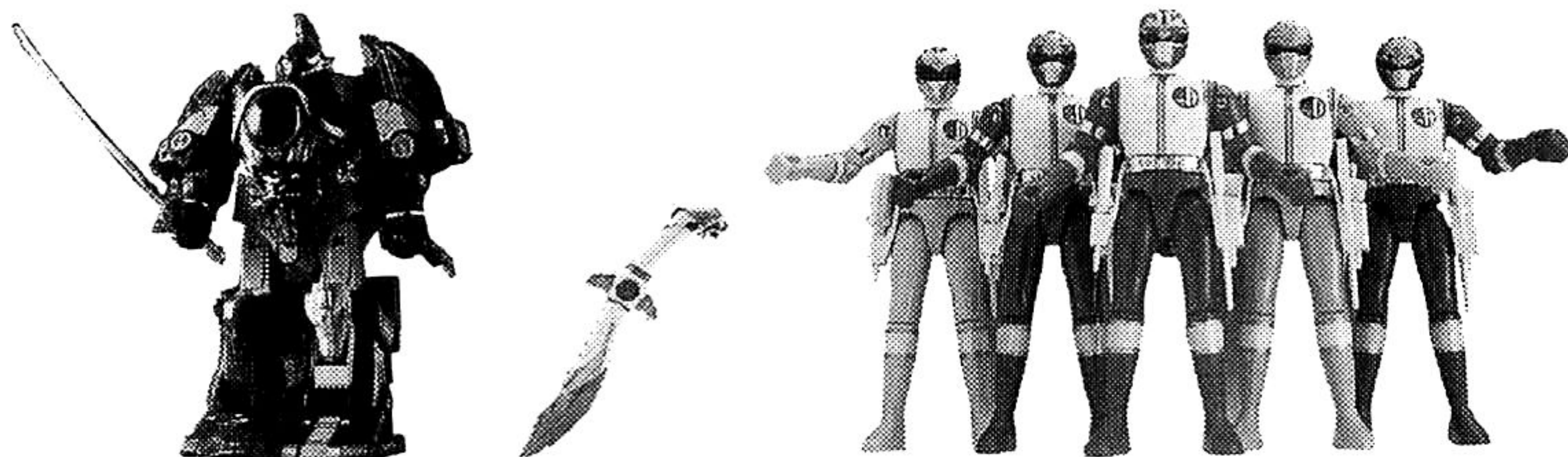
●これは一生もの！　スーパー戦隊シリーズ行事一覧・万年カレンダー。

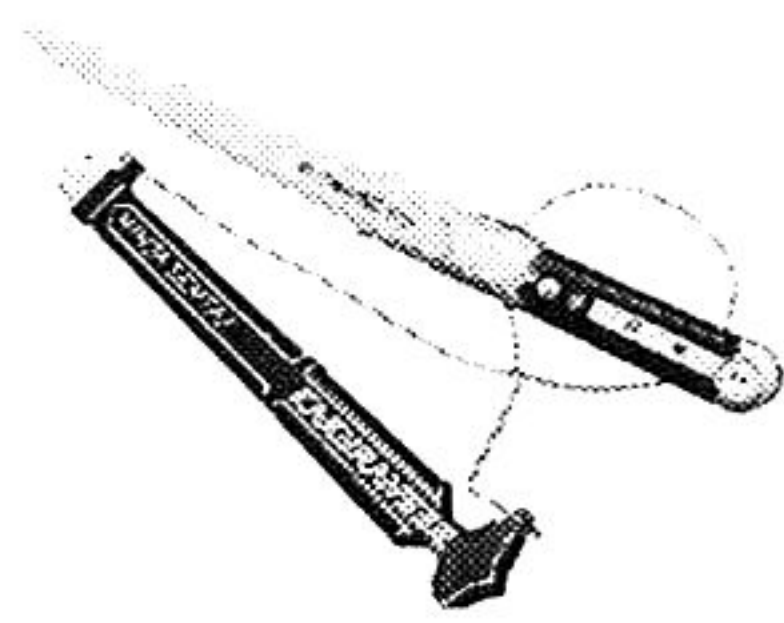
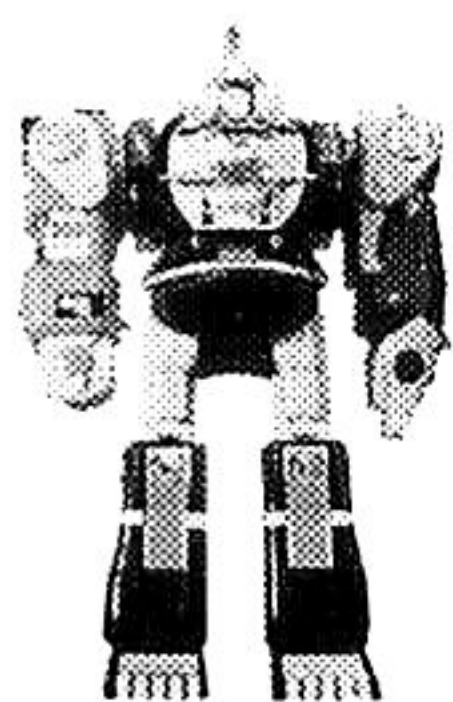
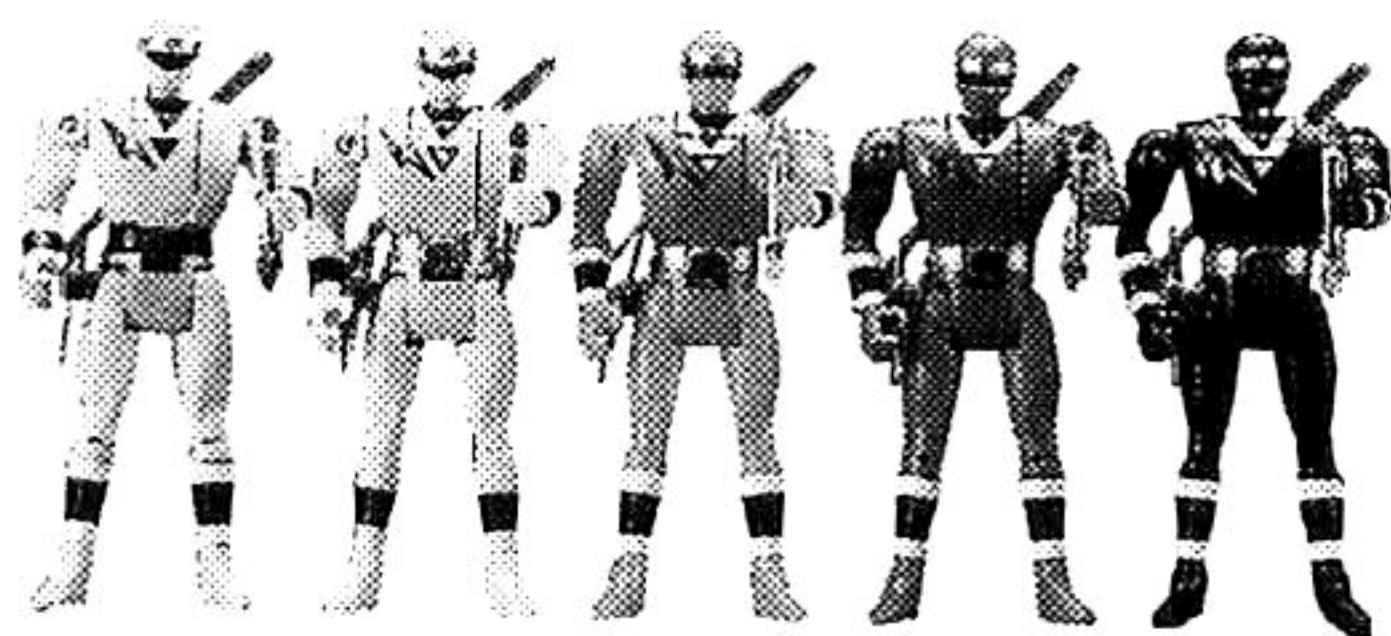
る変身用アイテムだったり、ピストルとか剣型の武器だったり、主人公たちのビニール人形だったりする。これらは超合金よりかなり手頃な値段である。
で、子供たちがひと通り買ってもらったあと、満を持して高価な合体ロボット発売となる。バンダイの戦略はこれだけでは終わらない。
ゴールデンウィーク前には新しい武器。
子供が帰省し、祖父・祖母からお小遣いが貰える夏休みには新型ロボット。
そして最後にして最大の稼ぎどき、クリスマス・お正月にすべてが登場して、在庫一掃をめざす。これを売り終わったあと、戦隊ものはまた新しいシリーズに変わるわけだ。
というわけで、戦隊ものでは春休み前にロボットはようやく合体し、ゴールデンウィーク前には強い敵が現れ新しい武器が登場して何とかやっつける。夏休み前、新しい正義の味方が持ってきたりして新しいロボットが登場する。お小遣いの少ない秋口には敵の内輪もめでドラマを盛り上げて、そして年末にはストーリーとしてもクライマックス、いろんな武器やロボットが総登場して大活躍する。
これが1年間通してのストーリーであり、戦隊ものの世界の重要な骨組みとなっている。このあたりの事情を理解し面白がれないと、スーパー戦隊ものの魅力はなかなか理解できない。一人前のオタクたるもの、自宅に数セットの合体ロボットがあるものだ。

●17分の趣向

そういった目で戦隊ものを見直すと驚くべきことが発見される。
普通30分のテレビ番組はCM、オープニング、エンディングを抜くと正味22分くらいだ。だから3話構成の『サザエさん』などは1話7分のフォーマットで作られる。

●『恐竜戦隊ジュウレンジャー』の商品群。発売はバンダイ。右から「ジュウレンジャー5セット」定価1600円。「レンジャースティックセット」定価2900円。「進化合体DX大獣神」定価6800円。

が、戦隊ものは違う。ストーリーに22分も使えないのだ。
変身、決めポーズシーン。
ロボットを呼んで、乗って、合体するシーン。
必殺技を決めるシーン。
これらを毎回、入れなくてはならない。なんとこれらはすべて毎回、同じフィルムの使い回しだ。つまり正味5分くらいはおもちゃのCMが本編のクライマックスとして組み込まれているのだ。その結果、ストーリー、ドラマは22分じゃなくたった17分で解決しなくてはならない。おまけに始まって約17分目が合体シーンだとほぼ決まっている。
これらすべてが驚異の戦隊ものの「世界」なのだ。
さて、クリエイターにとってこんな極寒の環境で仕事をするのは至難の業だ。それでも彼らは精いっぱい「趣向」を凝らしてくれる。そして感動を運んでくれるのだ。まさに職人芸としかいいようがない。
そんなスーパー戦隊ものの中でも、その職人芸が頂点に達した珠玉の作品が『五星戦隊ダイレンジャー』だ。近年の名作として評価も高い。
この作品の趣向について少し語ってみたい。これを読めば、オタクたちがどんな趣向をどう楽しんでいるのか、わかってもらえると思う。
『ダイレンジャー』における趣向の見所はたくさんある。テンポがよく、美しいアクションシーンを一度見ると、スティーブン・セガールの格闘シーンなんかおおざっぱで見られなくなる。マスクは「それぞれのキャラクターの個性」と「伝説上の動物の意匠」を洗練されたデザインで融合することに成功している。お馴染みの戦闘スーツも最高峰の名にふさわしく、日本人の体型を計算し尽くしたバランスでどんなに動いても皺一つ寄ったりしない。

●「五星戦隊ダイレンジャー」の商品群。発売はバンダイ。右から「超合金ダイレンジャー」各定価1000円。「白虎真剣」定価3980円。「五星合体DX大連王」定価8980円。

が、なんといっても第一の絶大な魅力は、バカみたいな「世界」を忠実に守りながらも作り出すリアリティやキャラクター劇だ。
まず、主人公たちの描き方。彼らの社会的立場がラーメン屋やペットショップ、美容院の店員だったり、留学生だったり、地に足がついている設定だ。
普通の戦隊ものは空手やカンフーの達人だったり、科学者だったり、冷凍睡眠していた古代人類のプリンスやプリンセスだったり異星人だったりだ。よく言えば夢のある、つまり現実感のないものばかりなのだ。
そのオープニング。主人公たち一人一人を順に映す、おきまりの紹介シーンからして非凡な構成だ。
『ダイレンジャー』では早いカットつなぎで、決めポーズ→ヘルメットのアップ→普段着の主人公が自転車で走るカット、とテンポよく進む。自転車のシーンでは画面中に変身後の色を取り入れている。主人公・亮（赤）は赤いブルゾン、という具合に見分けがつきやすくて親切だ。
その自転車の乗り方でキャラクターの紹介をやっている。この演出が見事。
主人公の亮（赤）は笑いながら元気よく、照れ屋の大五（緑）はゆっくりまじめそうに、熱血漢・将児（青）は必死で自転車を左右に揺らすほど早く、オシャレな知（黄）は片肩にジャケットをかついでキザっぽく、紅一点のリン（ピンク）はにこやかに楽しそうに。これだけで見ている子供たちには、彼らの性格がわかってしまう。
もちろん本編内にも、こういった配慮が行き届いている。
たとえば、落ちこぼれで元暴走族、現在はプロボクサーめざして修行中という将児が、自分と同じ落ちこぼれの敵怪人3人組に心が動いて、3人の嘘に振り回されるという話がある。
「落ちこぼれの俺が信じてやらなきゃ、誰があいつらを信じてやるんだよ!」、となかなか感動

●『忍者戦隊カクレンジャー』の商品群。発売はバンダイ。右から「ドロンヒーローシリーズ」各定価1280円。「響鳴秘剣カクレマル」定価3500円。「五神合体DX隠大将軍」定価7800円。

的だ。

なんとこの3人組は6月・8月・11月と3回も登場し、最後には将児の熱い心に触れて「兄貴と呼ばせてくれ！」という名台詞まで残すイイ話になっている。

まあスタッフとしては怪人3体作ったんだから合計で3話分もたさなければいけないのは当然なのだが、忘れた頃に登場させるのがうまい。見ている方も、長編ドラマを見た気で感動してしまう。怪人のデザインも話自体もコミカルなタッチに仕上げているところも成功の秘訣だろう。これをシリアスにやると、着ぐるみの怪人相手ではさすがにつらいはずだ。

こういった主人公一人一人にまつわるキャラクター劇が、ダイレンジャーではきちんと用意されている。

まじめな大五と孔雀明王（くじゃくみょうおう）との悲恋もの。

リーダー亮とゴーマによって怪人にされる魔拳士・ジンとのライバル友情もの。

ヒロイン・リンと6人目のダイレンジャー・コウ（9歳）との軽い恋愛もの。

田舎出身、今は反動でものすごいオシャレな知と田舎弁丸だしダサダサの亀男とのコミカルな友情もの。

これだけの内容を、あの締め付けの強い「世界」の中で表現しているのだ。あの制限の中で、よくこんなにはめ込めたと感心する完成度だ。ちゃんと合体ロボットの登場もストーリーに絡めて見事にこなしている。

夏休み前に出る新キャラ・キバレンジャーコウ。リンにあこがれる9歳の少年として登場して、新しい武器やロボットをもってくる。同時に行方不明の母が敵の幹部に捕まっていると知り「母恋い物」としてドラマは進む。捕まえているのは実は双子の兄の阿古丸（あこまる）だ。自分の味方になれとせまられ、因縁の戦いが続く。寄せ木細工のような見事な構成だ。

ドラマ自体はどれも単純でわかりやすい。普通のホームドラマでこんなのをやったら見れたものではないだろう。着ぐるみの怪人やおもちゃ丸だしのロボットが出てくる戦隊ものの世界だからこそ、こうしたちょっとしたドラマが映える。決めポーズやアクションが見事に決まる「世界」だからこそ、こうしたドラマやキャラクター劇が「趣向」として映える。

●騙されてあげた上で評価するオタクの粋(いき)

そしてオタクたちはそうした趣向を「ちょっといくらなんでも無理があるんじゃない?」とか「おお、今日はお見事」とか「ちょっと安易すぎ〜」とかいいながら楽しんでる。子供向けの番組に一度騙されてあげて、その上で評価する。騙されてるのを承知の上で、本気で感動したりもする。

ヨーロッパの貴族にとってスポーツがステイタスになりうるのは、「徹底的に無意味な戦い」だからだ。領土をめぐる戦争と違って、勝っても負けても何一つ得るもののないスポーツに熱中できるのはジェントルマンの証、と言われた。

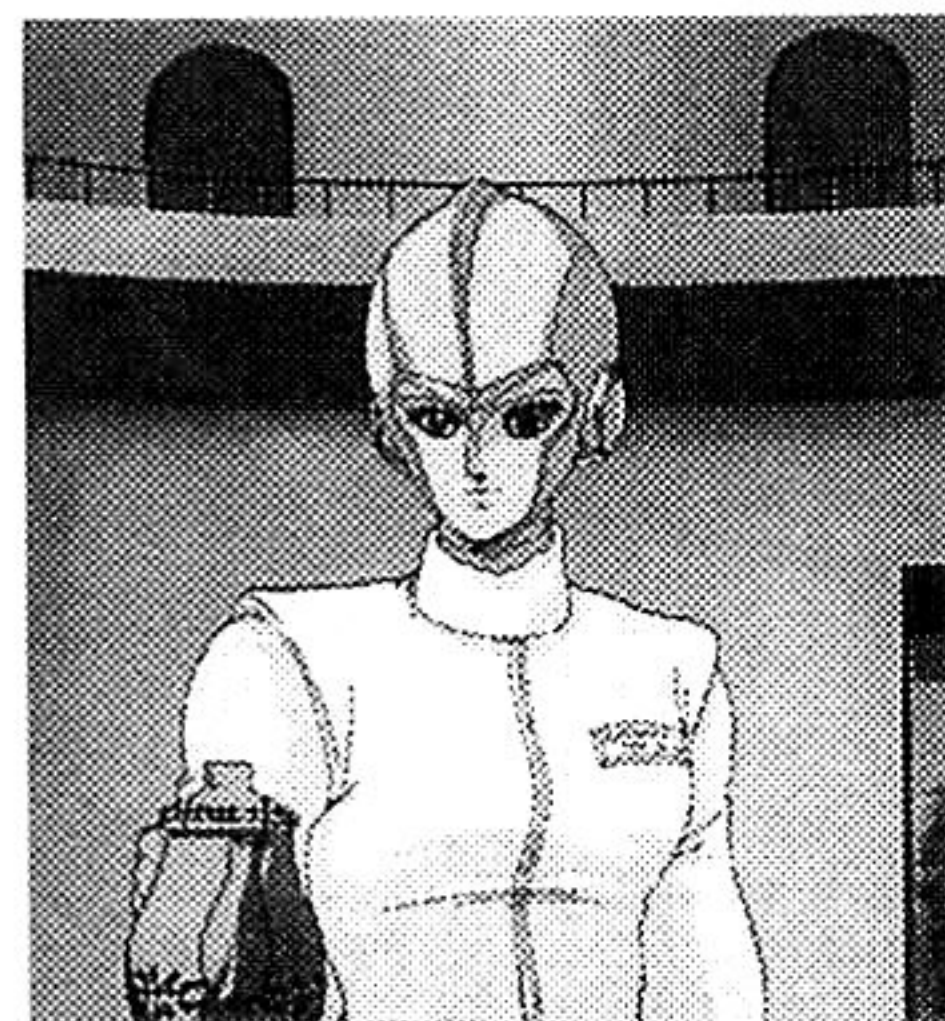
それと同じく、「子供騙し」の番組を大人になってからあえて見る、というのも相当無意味な行為だ。ましてやそれに本気になる、なんて相当な粋人(すいじん)でなければ出来ない。「粋(いき)」はオタクに必要不可欠な要素なのだ。

Ⅳ-3 美少女キャラの文脈

●文脈を押さえる

アート業界には「文脈を押さえる」という言葉がある。
今までいろんな作品が発表されてきた。その個々の作品の個性や関係性を考慮しながら、最新の作品を捉える、という意味である。
何を継承していて、何が新しいのか。
こういう見方、つまり「文脈を押さえ」ていないと、作品を理解することもできない。
ぼんやり見ていたのではアートは理解できない。
ただ、目に映るものを見るだけではいけない。
これはあまり語られることのない真実だ。アート業界の人はすぐに「ただ、見ればいいんです。素直に感じればいいんです」とかいう。もちろんウソっぱちだ。素人相手のメクラマシだ。
「文脈を押さえる」ことこそ、アートの本質なのだ。
アニメにも、やはり文脈を押さえてみないと理解できないことがいくつもある。
80年代半ば、それまで存在しなかった店舗・ビデオレンタル店が日本中に氾濫した。それと同時にオリジナルビデオアニメブームが起きた頃のことだ。それまでアニメなど企画したこともな

い会社まで次々とオリジナルアニメを作りはじめた。
東芝ＥＭＩという会社も、９０００万円という大金をかけて60分のオリジナルアニメ、『ザ・ヒューマノイド』を作った。同じ頃、僕は『トップをねらえ！』というオリジナルアニメを45分で1巻あたり２５００万円で作った。
結果、『ザ・ヒューマノイド』は２０００本しか売れず、『トップをねらえ！』は1巻あたり3万本以上も売れた。そのとき東芝ＥＭＩの担当に「なぜ『トップをねらえ！』は売れて『ザ・ヒューマノイド』は売れないのだ？」と聞かれたことがある。
僕は、そのときは「見たらわかるじゃないか」としか説明のしようがなかった。
たとえば『ザ・ヒューマノイド』の主役は、空山基（そらやまもとき）がキャラクター設定している女性型ロボットだ。当時、空山基はメタリックな質感の女性イラストで大人気で、街中のポスターなどでもやたらお目にかかることが多かった。超人気イラストレーターだったから見覚えのある人も多いだろう。だから売れる、と東芝ＥＭＩの担当者は判断したのだ。
でも、アニメファンにとっては空山基のハイパーリアル姉ちゃんなんか色っぽくもなければ可愛くもないのだ。それに比べて『トップをねらえ！』のキャラクター設定は『超時空要塞マクロス』で大人気の美樹本晴彦、こっちが受けるに決まっている。だから僕は、そのとき「見たらわかるじゃないか」としかいいようがなかったのだ。
でも、それはアニメをずっと見続けていないとわからないことだ。どんどん絵柄が進化しつつある中で、今のアニメファンにとって可愛い女の子、色っぽい女の子はどれかちゃんとわかっていないと判断できない。
東芝ＥＭＩの担当者は、「文脈を押さえて」いなかったのだ。

●『ザ・ヒューマノイド 哀の惑星レザリア』のパンフレットより。

●『トップをねらえ！』の美少女キャラ、タカヤ・ノリコ。

●池上遼一の美少女とラムちゃんの色っぽさ

村上隆、という現代アーティストがいる。彼の作品『ヒロポンちゃん』を初めて見たのは94年の秋だった。巨大なオッパイの女の子が、自分の乳首から飛び出る母乳でナワトビをしている、というトンデモない作品だ。

村上氏は僕に「オタクの王様として、遠慮のない意見を聞かせてください」と尋ねた。そこで僕は思いっきり遠慮なく、本当のことを答えた。

「こりゃブッサイクですね〜。どれぐらい不細工かというと、まるで85年あたりに不動産屋が『いっちょ映像業界にでも進出するかぁ。まずアニメでも作るべ』とかいって、スカみたいなスタッフ集めて適当にでっち上げて発売したはいいけど、３００本しか売れなかったアニメのキャラクターみたいにブッサイクです」

村上氏は一瞬当惑して、その後大笑いした。

彼はわかっていたのだ。自分がアニメキャラの「文脈を押さえて」いなかったことを。

フツーの人が考える「色っぽい女性キャラの絵」は、たとえば池上遼一のような劇画っぽい絵のことだろう。アニメファンに大人気の『うる星やつら』のラムちゃんは「かわいい」に分類されると思う。

これがまず大間違い。

ラムちゃんの方がずっと色っぽい、というのがアニメファンなのだ。

アニメの文脈を押さえるためには、何といってもアニメをどれだけ見ているかがモノをいう。アニメを見はじめて半年の大人より、3年目の子供の方が目が肥えているというのがこの世界なのだ。

たくさん見る中で少しずつ、どんなキャラが可愛いか、どんなメカがカッコイイのか、どんな

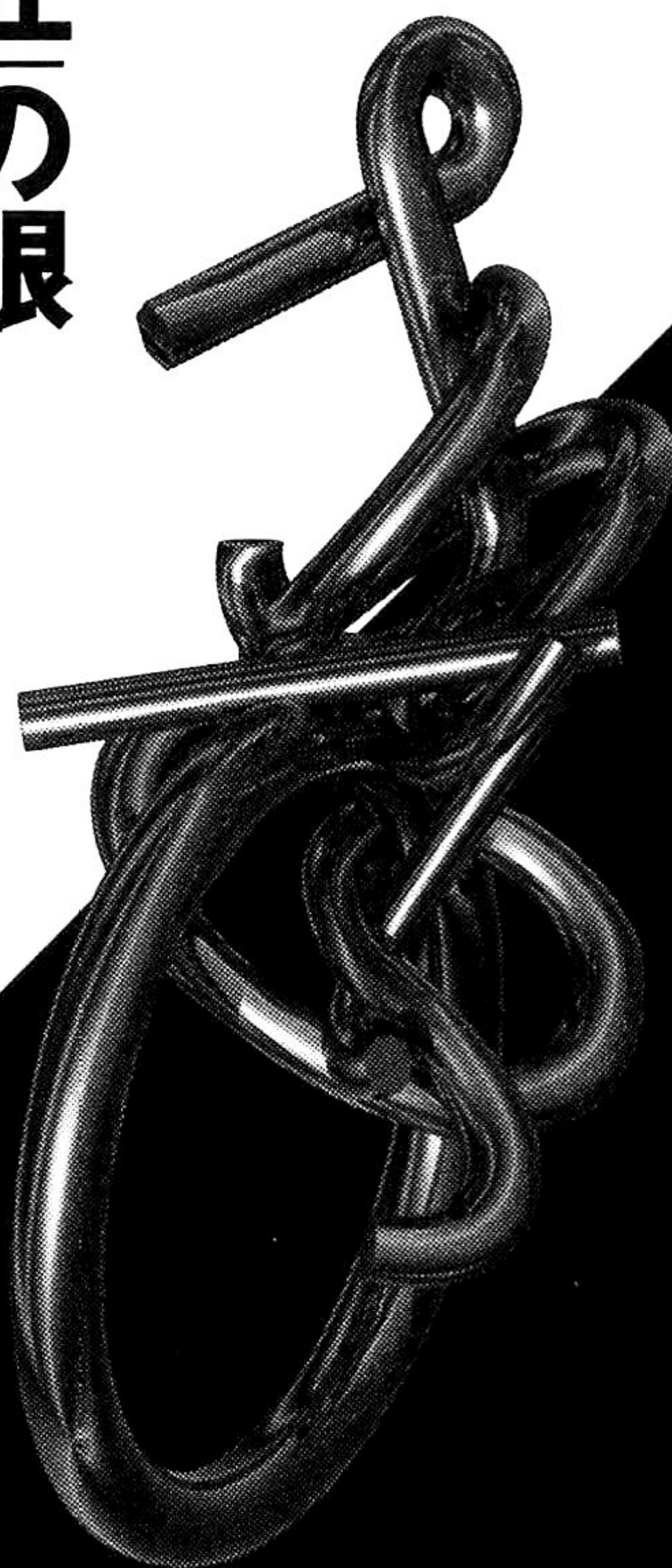
●村上隆作。ⒸHIROPON

お話がおもしろいのかわかってくる。そうしてはじめて、ちゃんとした創作なり批判なりができるようになる。
この作業を抜かしてアニメを作っても、大抵は失敗する。
キャラデザイナーは誰か、メカデザインは誰か、シナリオライターは誰か、そういうスタッフリストだけでオタクたちに見抜かれてしまうのだ。
「ちゃんとわかってる奴」が作っているかどうか、オタクたちは想像以上に敏感だ。一般には評価が高くてもオタクの中では人気の低い人材を使用したりすると、一発で「若輩者の浅知恵！」といわれてしまう。
女の子のキャラクターひとつとってみても、歴史的文脈がある。
『魔女っ子メグちゃん』から始まって『キューティーハニー』『うる星やつら』『気まぐれオレンジロード』『不思議の海のナディア』『ああっ女神さま』『美少女戦士セーラームーン』『新世紀エヴァンゲリオン』と、可愛い女の子は変遷している。
使うキャラクターが今までの文脈にちゃんと沿っているのか？
外れているとすればどれくらいどの方向へずれているのか？
そしてそれは許される範囲なのだろうか？
こういった判断を間違えたままアニメを作ると、結果的に金をドブへ捨てることになる。
アニメの世界は骨董美術の世界に近い。目利きでない人はいくらお金を持っていても他の世界で権威があっても全然信用されない。そんな「半可通」はいいカモにされて、金だけ巻き上げられるのがオチだ。
これからのマルチメディア時代、アニメやゲームのソフトを作ろうとしている会社も多いだろう。忠告しておくけど、こんな風に「文脈を押さえて」からはじめた方がいいよ。でないと、ひ

どい目に遭うぞ。

V

「匠」の眼

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

V-1 巨匠・宮崎駿の技

●職人の技を楽しむ「匠の眼」

「匠の眼」とは何か。

人の手によって順を追って作り上げられた作品を分解して、その手法や工程、システムを読みとろうとするエンジニアの眼である。

それは、時計をバラす子供の目と同じだ。と同時に、バラした時計を組み立てようとする職人の眼だともいえる。このネジはどこのネジか、何のために要るのだろうか。長針が12回転したとき、短針が1回転するための歯車はどうなっているのか。複雑なパズルを解いたときの喜びは何物にも代え難い。

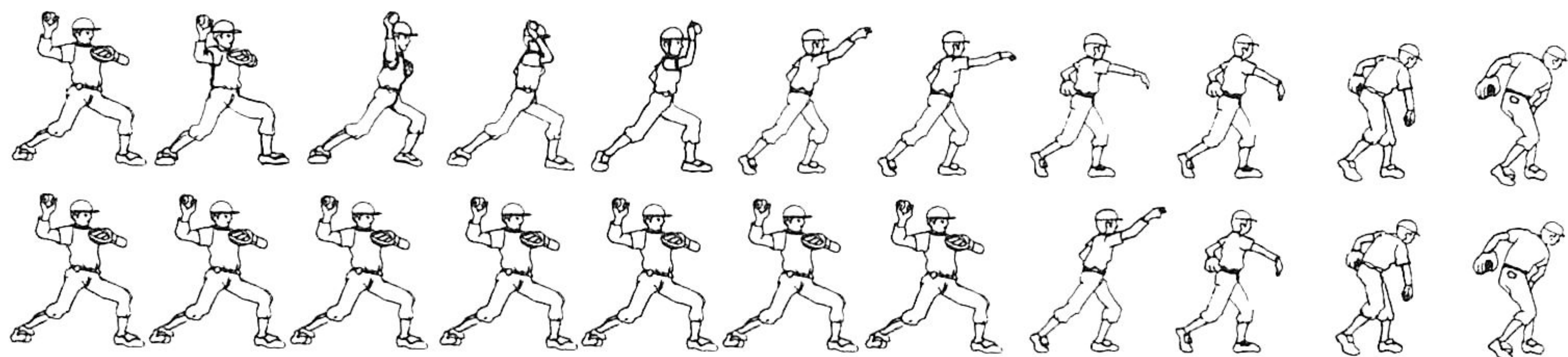
幼い少年が紙飛行機を折って飛ばしながら見ているもの。羽の大きさ、角度、とばす方向、手首の返し方、紙の厚さ……。彼はそのすべての関連をつかまえようと躍起になる。

やがて、紙飛行機はゴム動力に替わり、ラジコン飛行機になり、飛ばすことはよりシビアに、より重要になる。翼の断面、重心の位置、先尾翼か後尾翼か。より遠く飛ばすために、航空力学の勉強をしてみたりもする。うまく飛んだときの喜びは、その法則性を自分でつかまえた喜びでもある。

●日本製アニメの特徴。海外アニメーションは形態をデフォルメし、日本アニメは時間をデフォルメする。上図は海外アニメーション。24分の1秒の動きをリアルにとらえて、ダイナミックな投球ポーズを作画。下図は日本のアニメ。7コマまでは同じものを使い、投球モーションの途中で「タメ」を作り、動くときには一気に動かす。

蜂の巣の幾何学的なシンプルな繰り返しに感動を覚える心。
自然が、グニャグニャグネグネした訳のわからないものではなくて、ちゃんとした規則性があるのだと発見する喜び。
こういった少年の喜びは、科学者たちがＤＮＡの二重螺旋構造を発見したり、クオークと物質の関係を把握したり、$E=MC^2$という単純明快な法則を証明できたりしたときに感じた喜びとおなじタイプのものだ。
科学者の視点、職人の視点。これこそが「匠の目」だ。
時計の仕組みの中に精密にできた小さい宇宙を見つけだすように、映画やアニメやゲームを見てみる。すると今までとは違うおもしろさが見いだせるだろう。

●大塚アニメの「タメ」

たとえば『未来少年コナン』における宮崎・大塚アニメ。
前々から何か他のアニメとは違う、と思っていたのがコマ送りすると具体的にどう違うかはっきりとわかる。普通のアニメーターのアニメーションは動きがスムーズだ。たとえばボールを投げるシーンを動画8枚で描いたら、投球フォームの最初から最後までを7等分の時間に分けて描いてしまう。
が、大塚アニメは違う。「タメ」が長い。同じボールを投げるシーンでも、振り被ったポーズでしばらく止まってしまう。そこで「タメ」ておいてから投げるときは思いっきり早く動かす。こうすると、いかにも体重が乗った球を投げている感じがする。止まっている「タメ」の時間が長いから、セル枚数の節約にもなる。
これに対して、ウォルト・ディズニー・プロのアニメーションは、人間のリアルな動きを忠実

に再現する。たとえば白雪姫やシンデレラでは、ロトスコープという技法を使っている。実際の女優にアニメと同じ服を着せ演技させて撮影する。そのフィルムを1枚1枚アニメーターが描き写すのだ。

ここまですれば、いやでも人間のリアルな動きが再現できる。シンデレラがスカートをつまんでくるりと回るシーンも、回り方から速さ、スカートの裾の広がり方からタイミングまで完璧に再現できるのだ。

もちろんアニメーションだから、デフォルメはされているが、デフォルメされるのは形だけだ。

たとえば人間の言葉をしゃべるオウムが出てくるとする。オウムの頭は大きく、羽は短く、かわいくデフォルメされている。が、羽ばたくときの羽がどう動くか、関節の位置や上がる角度、速度、すべて本物のオウムに近いほうがいいのだ。「ロトスコープ」というものの考え方自身がその価値観をよく表している。現実に存在しないものをリアルに見せようとする根性はSFXにも通じるアメリカ独特のものかもしれない。

それに対して日本のアニメは時間をデフォルメする。さっきも述べた「タメ」というのは引き延ばされ、圧縮された「デフォルメされた時間」なのだ。これは1秒間に8枚の絵しか使えない、という事情の中で進化した。

もともと日本のテレビアニメは、昔は「テレビマンガ」といわれていた。少年誌に連載されているマンガをテレビで動かします、が目的の作品だ。当然、制作現場への注文も「リアル」よりもマンガの絵をそのイメージのまま動かすことに重点が置かれた。

マンガの絵はデッサンとは違う。たとえば、人間の顔は必ず斜め右か斜め左のいちばんかっこいい角度からかっこよくデフォルメして描く。決して中途半端な角度から描いたり、真正面から

描いたりはしない。

そのかっこいい斜め右向きの顔から、斜め左向き顔までをできるだけ変にならないようにつなぐのがテレビアニメの課題になった。

鉄腕アトムの角がどっちを向いても必ず二つ見えていて、決して重ならないのは有名な話だが、これも同じポリシーに基づいている。

日本のアニメはアメリカのように立体物を想定して、それを正確に動かそうとする方式とは正反対なのだ。

この、アメリカと日本のアニメーションに対する考え方の差は、スローモーションで見ることによって、具体的にはっきりわかる。コマ送り、という家庭用ビデオの進歩がそれを可能にした。

たとえば、重いものを持ち上げるシーン。

アメリカのアニメーションなら、実際に人間が重いものを持つとき、どんなポーズをとっているのか、1／24ごとに把握する。

膝の角度と開き方の関係は？

踵はどの位置まで持ち上がっているか？

どの筋肉を使い、どれぐらい膨らむか？

ロトスコープまでしなくても、こういった解剖学的な正確さが重要になる。

それに比べ、日本のアニメは違う。

持ち上げようとするとすぐには持ち上がらない。この、持ち上げようとしたまま止まっている1秒ほどの描写が「重い」を表現している。そのあとゆっくり持ち上げる。途中で止めたりすると、いかにも重い感じがする。

アメリカのアニメーションがとにかく「動き」を表現するのに対し、日本アニメは「止め」で表現する。西洋の演劇が「バレエ」という動の文化に進化していくのに対し、日本の演劇は「能」という静の文化に進化していった。国民性ともいえるかもしれない。

静と動を自在に操るのが、宮崎・大塚アニメのおもしろさだ。

●『未来少年コナン』の風

たとえば『未来少年コナン』で、ギガントという大きい飛行機の翼上を主人公コナンが走るシーンがある。飛行機は飛んでいるので、翼の上は当然、すごい風が吹いている。普通、風の表現は髪がなびくとか、服がはためく、木の枝が揺れる、木の葉が飛んでくる、というふうに「何かを動かして」表現する。アカデミーを受賞したディズニーの『シリー・シンフォニー』の嵐のシーンでも、こういった「何かを動かして」表現する描写が目白押しだ。

が、『未来少年コナン』のこのシーンでは、コナンがすごい風のために前に進めない、という表現をする。

タタタ、と翼の上を走るコナン。

すごい風圧で吹き飛ばされそうになる。

その場に踏ん張り、うーんと顔をゆがめて耐えるコナン。長々と絵は止まっている。

次にまた、タタタと走るコナン。

これを順に見せると、いかにも風圧がすごい中、コナンががんばってる感じがするわけだ。それをあえて絵を「止める」ことによって表現している。こういったことが、ビデオデッキの登場でコマ送りで見ることによってようやく認識された。「映像を時間ごとに分解して理解する」、という作品の見方、すなわち「匠の眼」を手に入れることができたのだ。一度、このことに気付

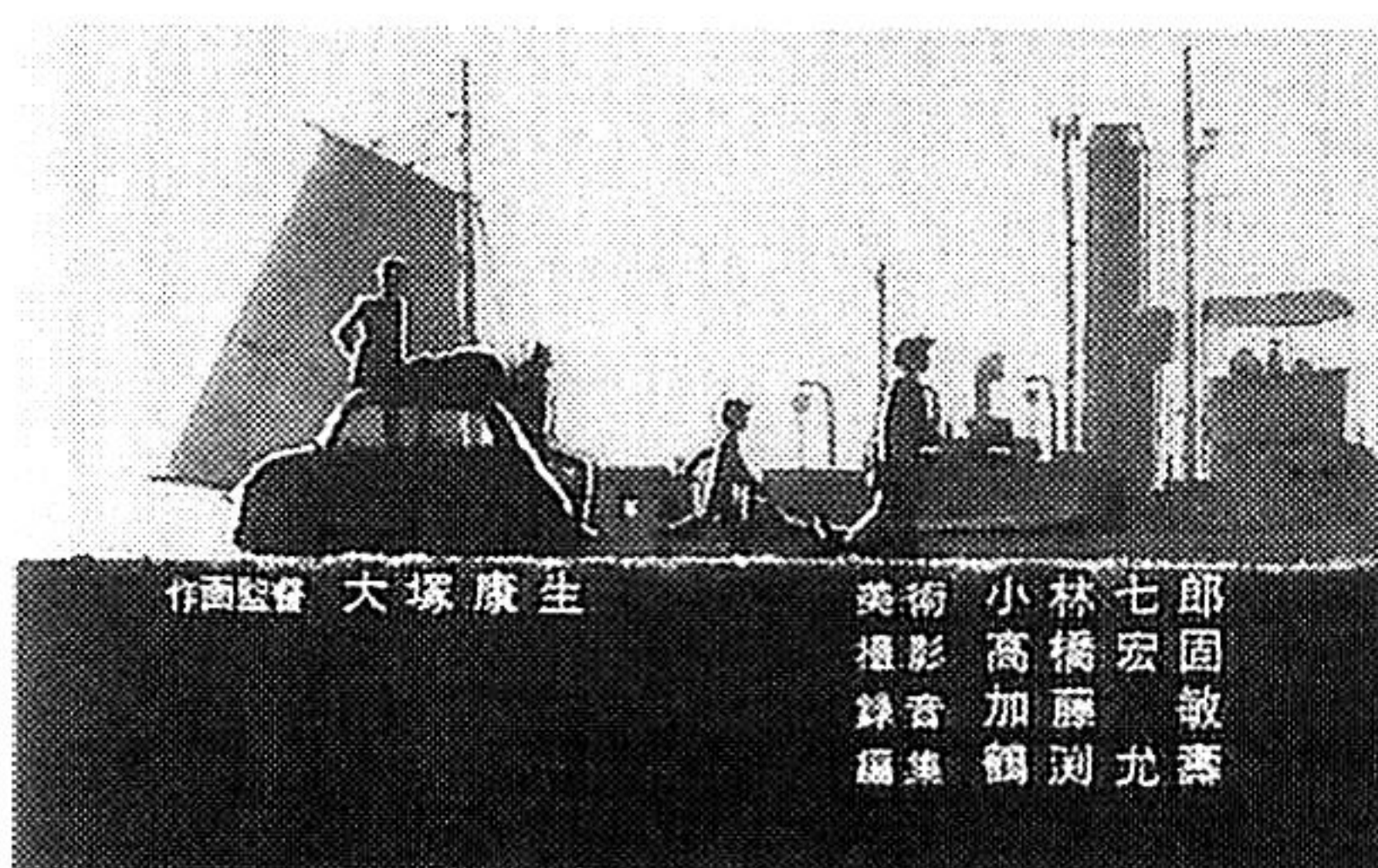
いて注意して見ることを習慣づければ、別にコマ送りで見なくてもわかることも多い。
オタクたちの「匠の眼」はますます鍛えられていった。

●『ルパン三世』をコマ送りで見る

しかし日本アニメの技術力を見る絶好の教材といえば、なんといってもメジャーになる前で貧乏な頃の宮崎アニメだ。ここでのテキストは劇場アニメ『ルパン三世・カリオストロの城』のオープニング。注意しながら見てみよう。このオープニングは、ルパンと相棒の次元が小型自動車でずっと道を走ったり、休憩したりする旅のシーンで構成されている。それらのシーン一つ一つが少ない絵、少ない動きで見事に演出されているのには驚かされる。「見事！」としかいいようがないほどの「止め」や「引き」の集大成だ。
「止め」とは同じ絵をそのまま何コマも撮影すること。当然止まって見える。
「引き」とは同じ絵を少しづつカメラの前で引っ張って動かしながら撮影すること。形はそのままでスライドして、動いて見える。どちらも絵の枚数を使わない、安上がりな演出法だ。
監督の宮崎駿氏は「純粋にスタッフ訓練のため、この作品を作った」と後に語っている。たしかにこれだけ少ない枚数で多くの表現を実現した作品は空前絶後だ。では具体的にそのオープニングを分解・観察してみよう。

●2枚の絵で30秒を持たせる画面構成力

オープニング・タイトルの直後、運河の土手にルパンと次元の車が止まっている。二人は背景の運河を進む船を眺めている。このシーンは夕焼けの逆光の中。だから絵は基本的にシルエットのみだ。

●『ルパン三世・カリオストロの城f6』。©モンキー・パンチ／NTV・YTV・TMS・東宝。ビデオはレンタル・発売中、定価5340円。LDは発売中、定価5825円。発売元・東宝。

●『ルパン三世・カリオストロの城』より。運河の土手向こうを船が通っている。

背景の船がゆっくり右に動く。このシーンは、ほとんど車の絵と船の絵1枚ずつで30秒近くを持たせている。ただの手抜きカットにならないのは、圧倒的な画面構成力（レイアウト）のうまさだ。

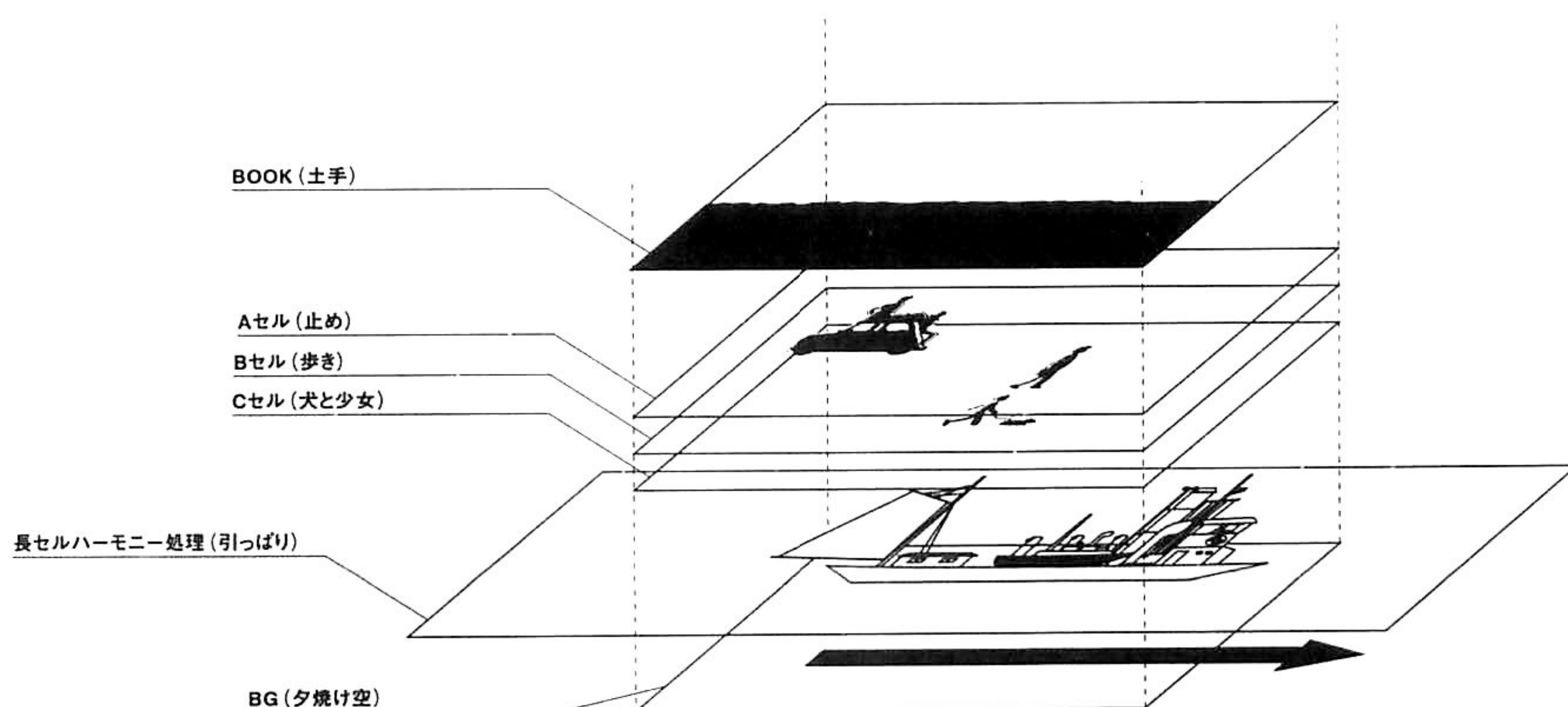
まず、通り過ぎる船が変化に富んだ複雑な形をしている。その複雑なデザインが集中する甲板上部だけ見えている。だから、ゆっくり後ろを動いているだけでも見る方を飽きさせない。

なぜ甲板上部だけ見えているかといえば、後ろを流れる運河の水面は手前の土手よりずっと低いからだ。だから、車の高さで船を見れば上だけしか見えないわけだ。普通のアニメではついつい船全部を描いてしまい、画面が単調になってしまいがちなシーンだが、さすが宮崎・大塚コンビ。

しかしさすがに、この2枚の絵だけで30秒持たすのは無理、と考えて手前の土手を3人の人物が通り過ぎる。最初は自転車に乗った人。次にゆっくり歩いている人。その次は犬と子供が楽しそうに駆け抜ける。この人間の動く早さと、船の動く早さの差で画面にスケールが感じられる。

次のシーンはまたも横向きのアングル。画面中央を堤防が一直線に伸びて、その上をルパンらの車が走っている。画面の前も後ろも夕焼けに染まる海だ。

このカットも車はたった1枚の絵だ。しかし「堤防と手前の海のセル画」を横向きに引っ張っているので、車は動いて見える。向こうの海の模様が3枚くらいの置き換えでチラチラと照り返して光る。こりゃタダの「セル置き換え」だ。これで10秒以上持たせてしまうのだ。

スゲえぜ、宮さん！　ぼくたちオタクは賛美の声を惜しまない。

次のシーンは雨の中、大きく右手に曲がる道をルパンらの車が走り去る場面だ。簡単に見えるが、ここは手抜きしていない。曲がった道を自動車が遠近感で小さくなりながら走る、という大変技術的に難しいアニメーションに挑戦して、見事成功している。よほど熟練したアニメーターでないと、遠近感が狂った作画をしてしまいがちなところだ。ほんと、うまいんだよなぁ。僕も『オネアミスの翼』で似たカットを作ってみたが、なかなか同じ効果は出せなかった。

匠の技、恐るべし。

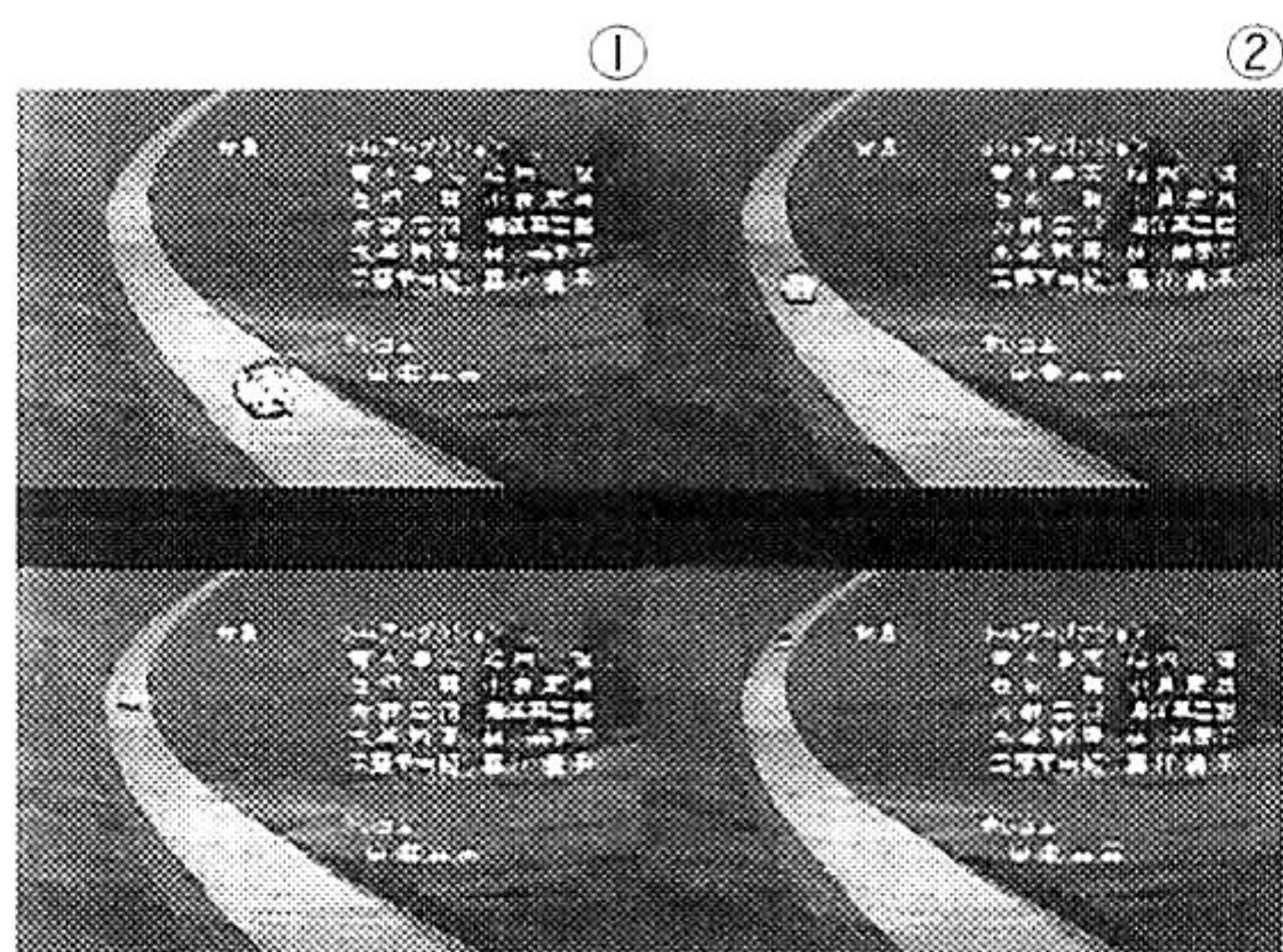
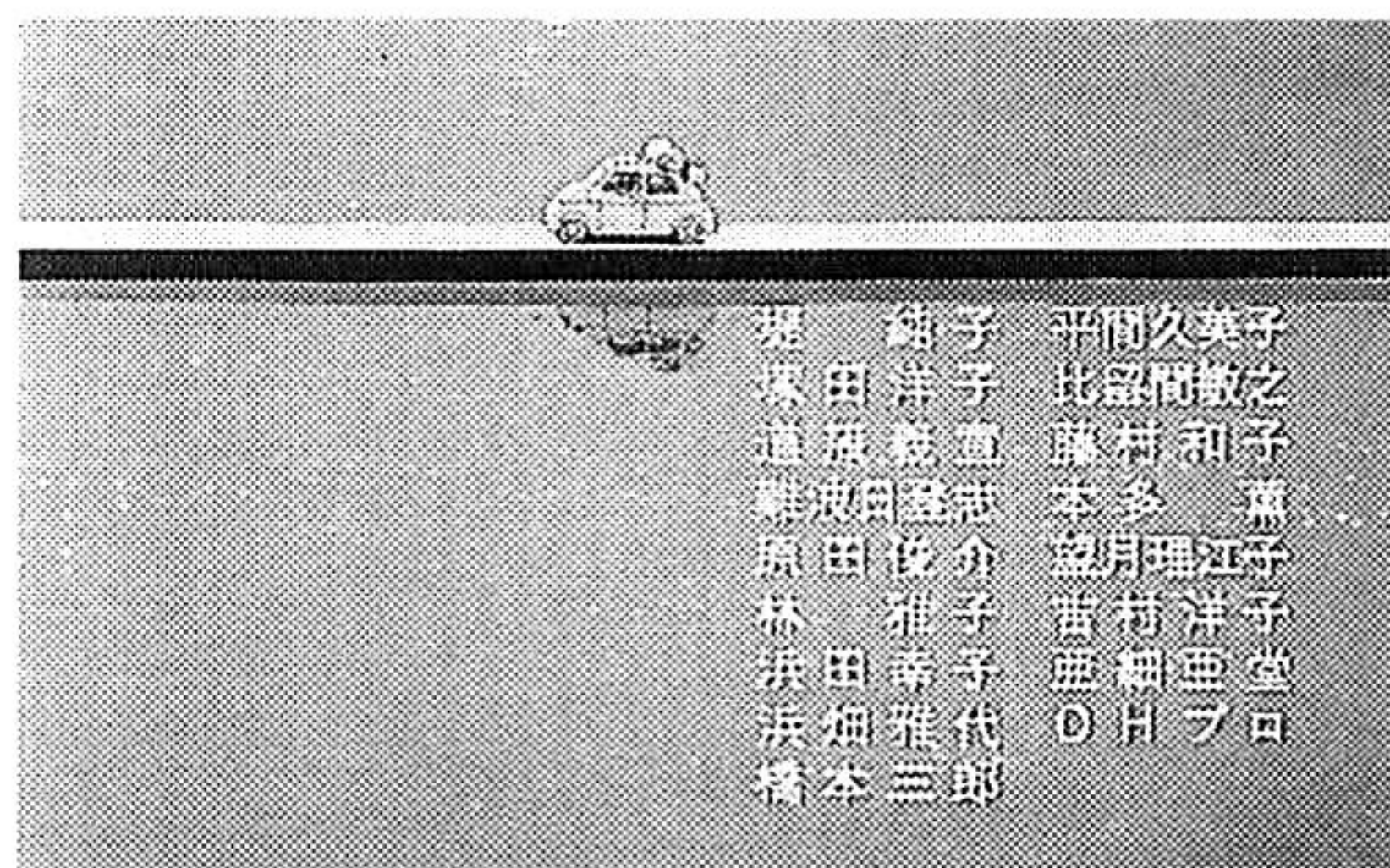
●真夏の日差しまで感じさせる望遠圧縮効果

次は坂道を真正面からレイアウトしているシーン。それを思いきり遠くから望遠レンズで撮影したかのような効果で作画している。遠くのものを望遠レンズで撮影すると、遠近感が失われてちょっとおもしろい効果が出る。これは「望遠圧縮」と呼ばれて、黒澤明なんかが大好きな効果だ。

手前をトラックが走ってくる。タイヤが回っていて、車体がゆっくり下へスライドして画面からアウトする。これで坂道を手前に降りていることがわかる。トラックのセルを下に引っ張っているだけだが、その「引き速度」が演出家の腕の見せどころだ。右側にはルパンの車の上部が坂の向こうからだんだん見えてきて、スライドでどんどん上へあがり、全体が見える。タイヤが回っている。といってもさっきのトラックと同じくタイヤの部分だけセルを置き換えてるだけだ。ルパンの車は、次にゆっくり下がる。今度は車全体が見えたままだ。これで道の向こうから手前へ坂を上って、降りてきたことがわかる。「望遠圧縮」だから、車の大きさは変わらない。ゆっくり上へスライドさせ、次に下へスライドさせているだけなのだ。しかし手抜きには見えない。逆にこの「望遠圧縮」効果が、真夏の日差しを感じさせる場面になっている。

●堤防を走るシーン。

●雨の中を走り去る車のシーン。

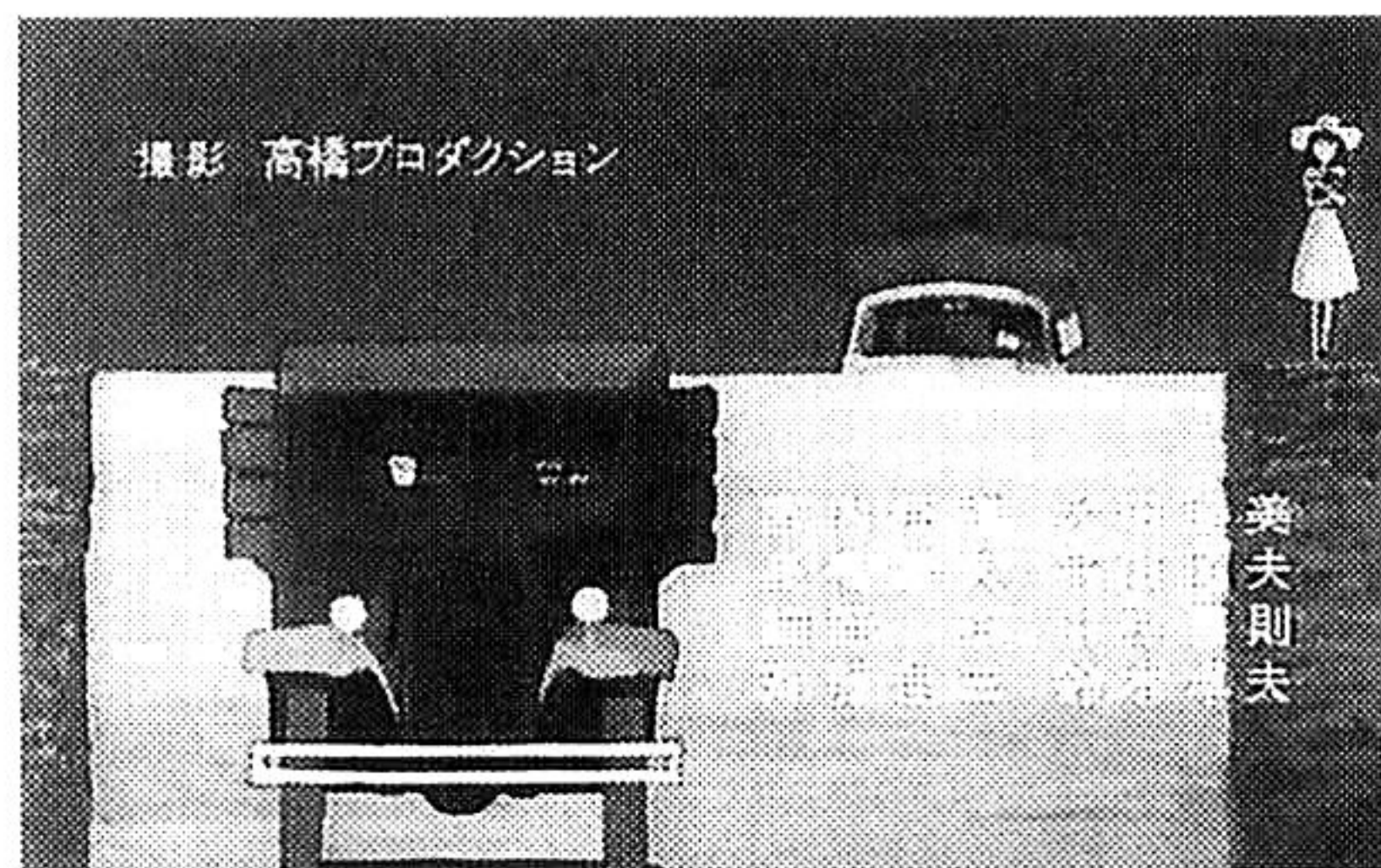
①②③④

●雲が真上に流れるダイナミズム

次は、横向きに走る車を地面スレスレからのアオリで捉えた場面。自動車全部はフレームに入れきれず、左側のボディだけが見えている。窓ガラスに光が反射して中がかすかに見える。こういうゴマカシは本当に名人芸だ。

車は左向きにぴったり止まってるが、タイヤだけは回っている。これで車が左へ走ってるように見えるが、タイヤの回転は2〜3枚のタイヤの絵の置き換えだ。画面左上には、大きく空がレイアウトされている。

このシーン、走り続ける車の孤独感と、何ともいえない壮快感が表現されている。しかし、相変わらず14秒もあるシーンなのに作画枚数は驚くほど少ない。まず、前輪だけ見えている車のタイヤが、3枚で動く。同時に道路にそって並んで立っている街灯がリピート（同じセルの繰り返し）で動く。これだけで、車が走っているように見える。画面奥の反対車線を大型トラックが3台、すれ違う。1台目と3台目はまったく同じトラック、つまり「セルの兼用」だ。

しかし、このシーンのもっとも注目すべき技法は背景を流れる「雲の方向」だ。左手上に大きく見えている空の雲がゆっくり流れている。普通なら、車が左下へ進んでいるから単純に右上へ雲を引いてしまう。しかし天才宮崎・大塚コンビはそんな安易な構図は取らない。

ここでは思い切って雲を真上に引っ張っている。この微妙な「引っ張り角度の裏切り」が不思議な効果を出して、画面に果てしない空のスケールを与えている。本来なら、次々と大型トラックが前から来る緊張したシーンが、この空の開放感でぐっとリラックスした感じになっているのだ。おまけに雲を右上という斜め方向に引っ張るより、真上に引っ張った方が撮影さんに払う料金も安上がりだ。

●坂道をトラックが走るシーン。

●地面から走る車をとらえたシーン。

次は踏切で列車の通行待ちのシーン。ルパンたちの車は画面左で向こうを向いて止まっている。その向こうを果てしなく長い長い列車が通り過ぎる。さらに画面手前には構図が単調にならないように野の花があしらわれている。

ルパンが車の上へ腰掛け、次元は車の側で立小便をしている。この手持ちぶさたな演技で列車の長さを演出している。アメリカやヨーロッパではよくあるが、列車が長すぎて何十分も踏切が閉まり続けているのだ。

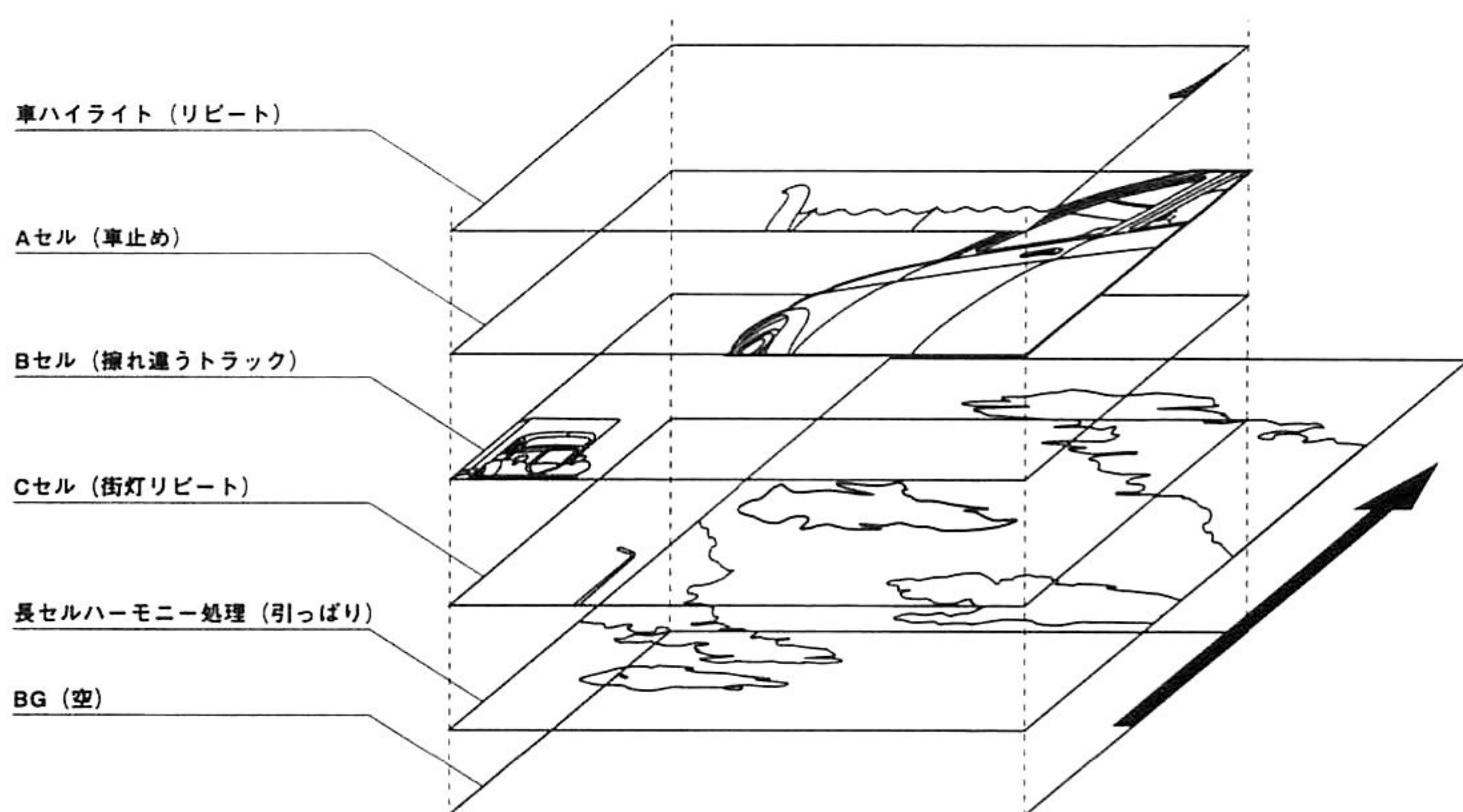
カメラ位置が低いので列車の車輪の間からむこうの町並みが見える。動いているのは列車だけ。それでも見えかくれする町並みを見ていると、決して退屈しない。つまり引っ張りのセル1枚（列車）と止めのセル2枚（車とルパンたち、野の花）の3枚だけで6秒ものシーンを持たせている。

オープニングでラストに近いカット。

満天の星空。ゆっくり下へカメラがパンする。ルパンが車の上に座って星を見ている。これは縦長の星空の背景をスライドさせて撮るだけでいい。次元は、ピクリとも動かない。ルパンがタバコに火をつける。一瞬丸く、オレンジ色にタバコの火が光り、すぐ消える。

これが上半身だけの演技なのだ。不自然にならないように下半身との境目は巧妙に寝袋で隠されている。

この原稿を書くために僕はまた、何十回目になるか、このオープニングを見た。一人のオタクとしての感想は「すごい……」だけど、アニメプロデューサーとしての感想は「この狸オヤジどもにはかなわねぇよなぁ……」だ。

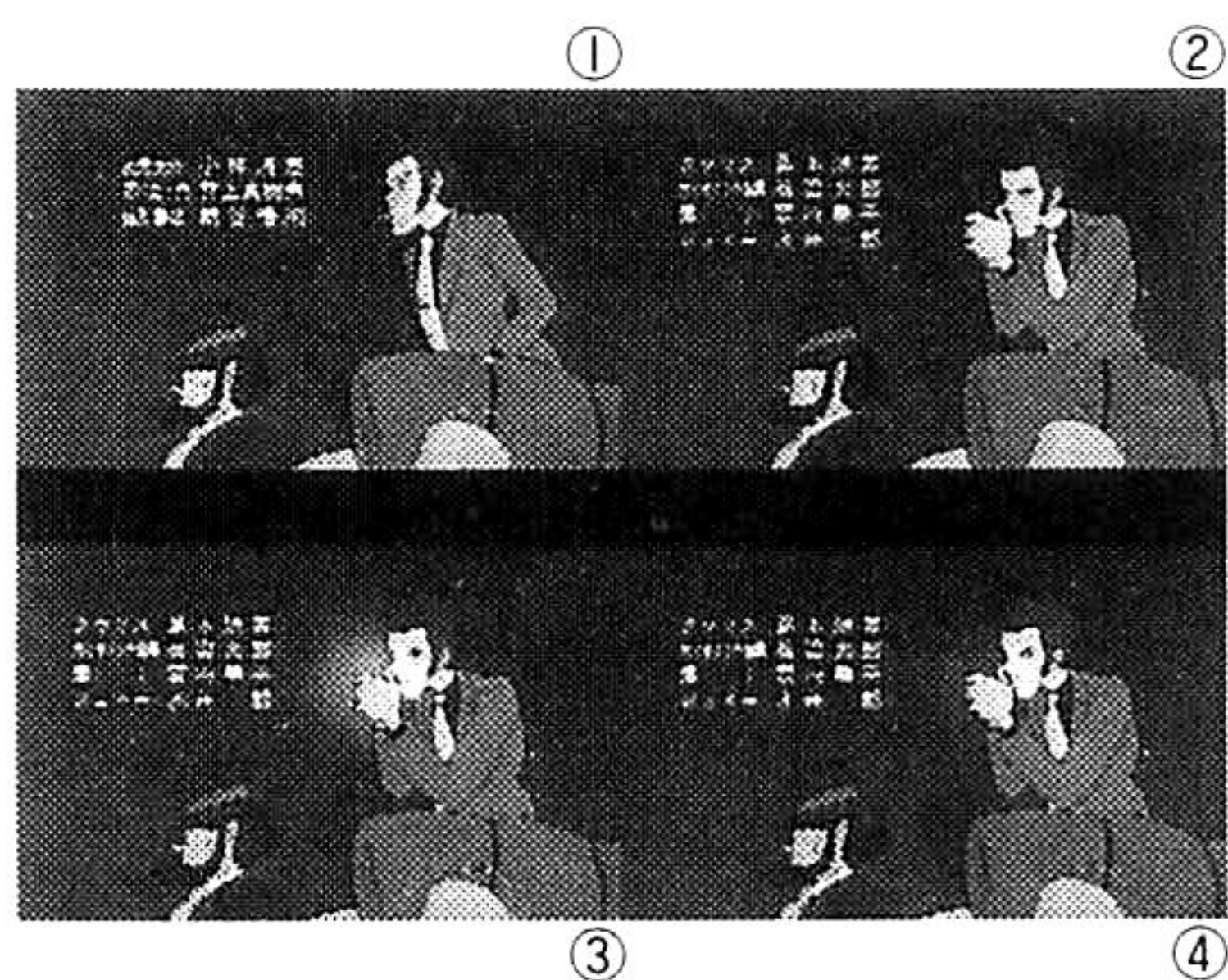
どのカットも、ほとんど絵の枚数を使っていないのに全然退屈させない。それどこ

●右シーン解析。「繰り返し」「止め」「引っ張り」という、「セル節約3要素」のみで開放感のある画面構成に成功。

ろか、旅の孤独感や人に頼らないルパンたちのダンディズムが伝わってくる。

どのカットでも、彼らは常に二人だけだ。周りに人がいても、常にすれ違うだけ。それがよけいに彼らの孤独感や、異国の地へ来たという感じを盛り上げている。

動かない中に、多くの意味を込める日本のアニメならではの手法。ぼくたちオタクは、それをビデオデッキの中で発見した。

●列車のシーン。

①②③④

●タバコに火を着けるシーン。

V-2 天才・キューブリックの根性SFX

「匠の眼」が冴えるのは、何といってもSFX（スペシャル・エフェクト）に関してだろう。このSFXを語るためには、名作『2001年宇宙の旅』（以下、『2001年』）からはじめるしかない。

●オタクをひれ伏せさせた『2001年宇宙の旅』

『2001年』は天才スタンリー・キューブリック監督が68年に完成させたハードSF映画だ。宇宙船ディスカバリー号に装備されているコンピュータHALが、ある日人間のいうことを聞かなくなる。故障か？　と思ったら、実はコンピュータが独自に進化していたためだった。乗組員とHALは決闘し、勝った乗組員はやがて人類を継ぐもの、「スター・チャイルド」として生まれ変わる、というとんでもないストーリーだ。フツーの人にはちょっとついていけない、「ハードな」SF映画なのだ。

公開されてから25年以上たつ今でも、『2001年』は最高のSF映画としてオタクたちの間で特別の評価と尊敬を受けている。それはこの映画がいまだにSF作品としても超一流であり、同時に努力と根性のSFXが光っているからだ。

『2001年』は宇宙船ディスカバリー号のデザイン一つを見ても「いわゆる」なSFロケット

●不滅のSF映画、『2001年宇宙の旅』。ビデオ発売は、ワーナー・ホーム・ビデオ。

い。

とはほど遠い、ものすごくヘンなデザインだ。その精子をモチーフにしたという形状も、表面のでこぼこやパイプも、すべて厳密な科学的考証がついていて、僕たちオタクはひれ伏すしかない。

たとえば馬車やカゴしかない中世の時代人たちがF1マシンのデザインを見たら、ヘンに感じるだろう。それで当たり前なのだ。同じく『2001年』なんていう33年も先の宇宙船のデザインが68年の観客にとってヘンでないはずがない。

よく当時に、ここまでやった。

いま自分たちに、同じ仮題を与えられたとして、どこまで出来るか？

僕たちはそう考え、ひたすらひれ伏した。が、ひれ伏しながらも「落ちつけ〜！」と自分にカツを入れる。匠の目にぐいっと力を入れる。

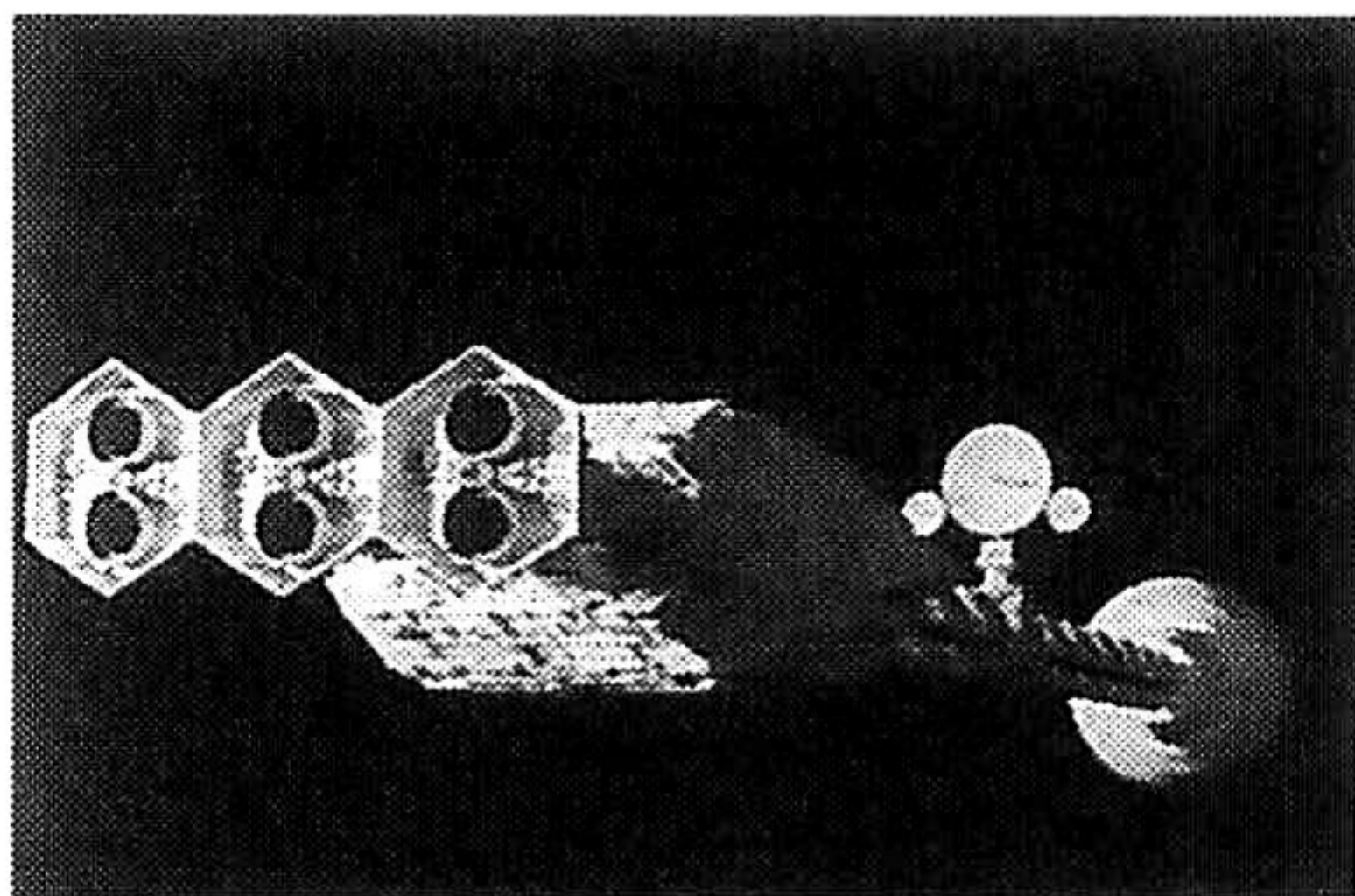
「いったいこのシーン、どうやって撮ったんだろう」

と、根性を込めて見つめるのだ。1999年にもし、目の前に後光を背負った神様が降りてきても「こいつの循環器系はどうなってるんだ？」と観察を忘れない生物学者と同じ、立派な態度だといえる。

で、その結果、何とか見抜くことができた秘密の一つ、それが「長時間露光」だ。

●1秒の画面に4時間の撮影時間

『2001年』が制作されていた頃は、いわゆる宇宙ブームのはしりだった。宇宙空間で撮った写真が初めて公開され、人々は熱狂して、そんな写真を見つめた。

宇宙空間で撮られた写真には特徴がある。変に明暗の差（コントラスト）がはっきりしている。太陽の当たるところは真っ白に飛んでいるし、当たらないところは真っ黒に写っている。そ

●『2001年宇宙の旅』より。木星に向かって航行する宇宙船・USSディスカバリー1号。

して画面の手前から奥まで、全てピントが合っているのだ。

明暗差が激しい理由は簡単だ。地球上だと、大気のせいで光が拡散して、暗いところも明るいところもそれなりに見えるのに宇宙空間は真空なので光の拡散がまったく無いためだ。しかし画面手前から奥までピントが合っている理由は、宇宙用カメラには広角レンズが搭載されているためだった。

広角レンズで撮ると、広い視界が撮れて面倒なピント合わせの問題もない。自動操縦や遠隔操作の多かった初期の宇宙機用カメラには広角レンズが必需品だったのだ。

もともとドキュメントカメラマンだったキューブリック監督は、このリアリティにこだわった。地球上でも、太陽の光が燦々と降り注ぐ南の島や砂漠で撮影するとコントラストの激しい写真になる。ということは、それよりもっと大量の光を当てながら撮影すれば、宇宙空間で撮った写真のようになるはずだ。

しかし太陽の光は強力だ。人間の作るライトでは、砂漠の太陽光ですら再現できない。ましてや宇宙空間の空気に拡散されない太陽光なんて制作不可能だ。

おまけに画面の手前から奥まで焦点が合ってる映像なんてキチガイ沙汰だ。そんな被写界深度の深い映像を撮るためには、レンズの光量（絞り）を限界まで絞らなければならない。そんなことをしたら画面は真っ暗になってしまうだろう。針の先ほどまで絞り込んだカメラで、砂漠の太陽光より強い光を撮影する。キューブリックはこの、まったく矛盾する二つの問題にアプローチしなければならなかった。

そこで、キューブリックが採用したのが「長時間露光」という撮影法だ。

普通カメラのシャッタースピードは、晴れた日なら１０００分の1秒から２５０分の1秒、曇りなら１００分1秒だ。シャッタースピードはカメラの中に入る光の時間を調節する仕掛けで、

よく晴れた日なら１０００分の１程度の光で撮影できるわけだ。

逆に真っ暗な中での撮影は、シャッターは多い目に開けなくてはいけない。夜景を撮るときなんかには「シャッター開放」といって2～3秒、多いときには10秒以上シャッターを開けっ放しにする。

キューブリックは宇宙空間のシーンを撮影するとき、ミニチュアにありったけのライトを当てながら、絞りを限界まで絞り込んだ。その結果シャッターを何と10分間、つまり６００秒、開放することになった。

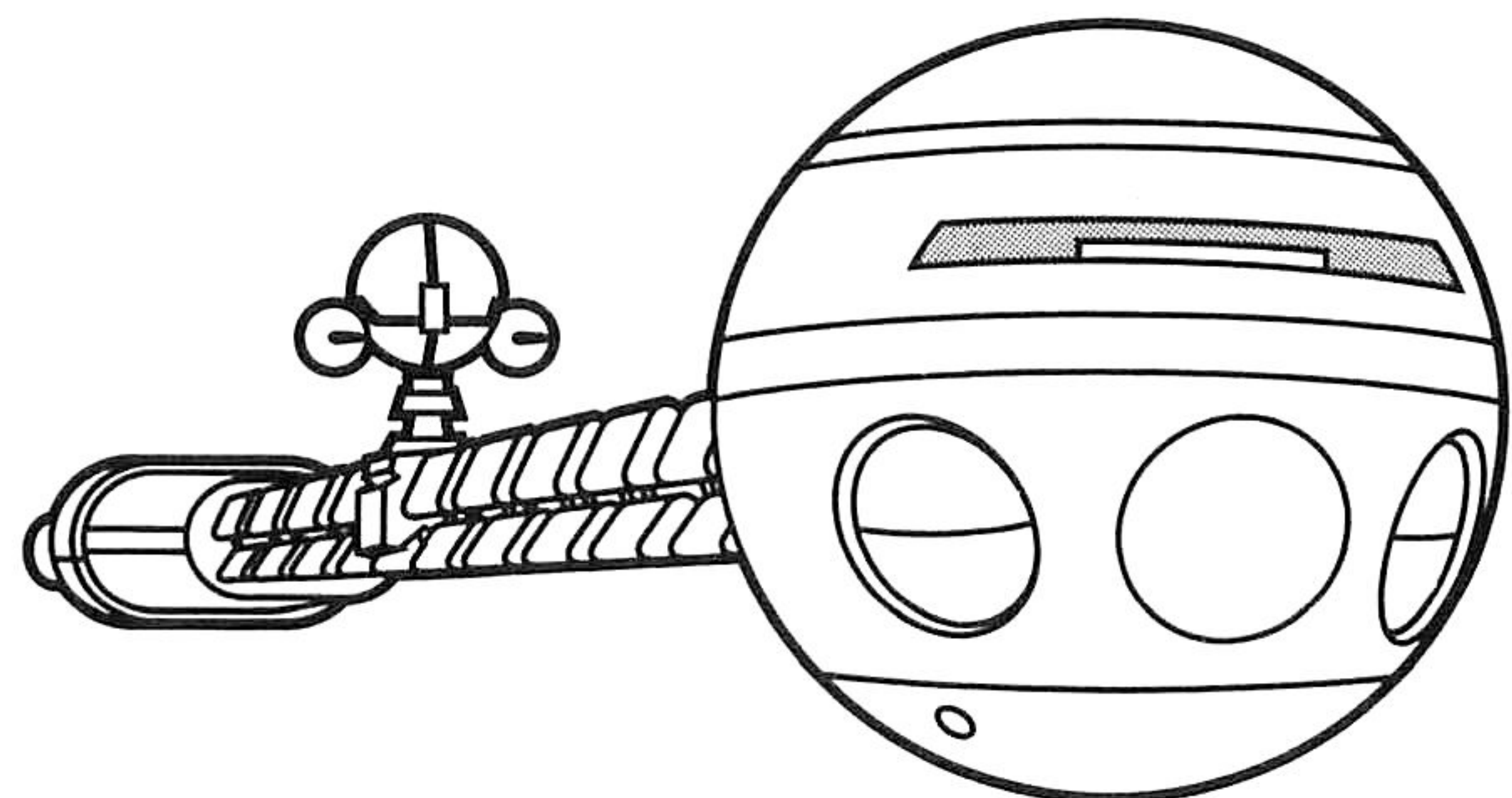
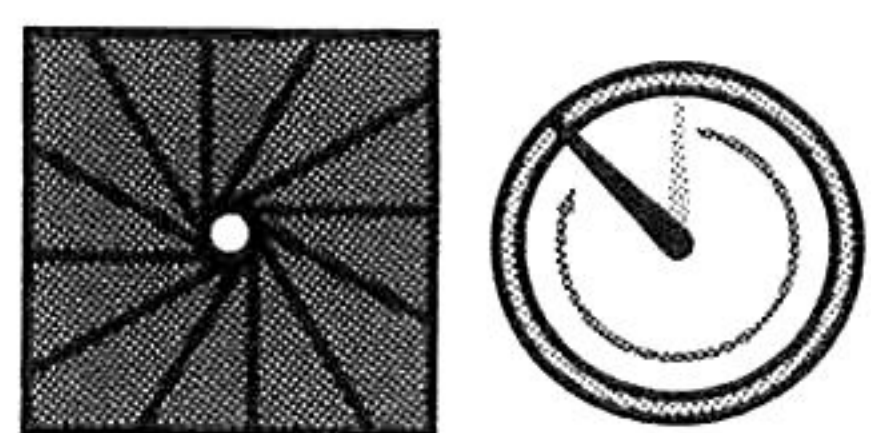
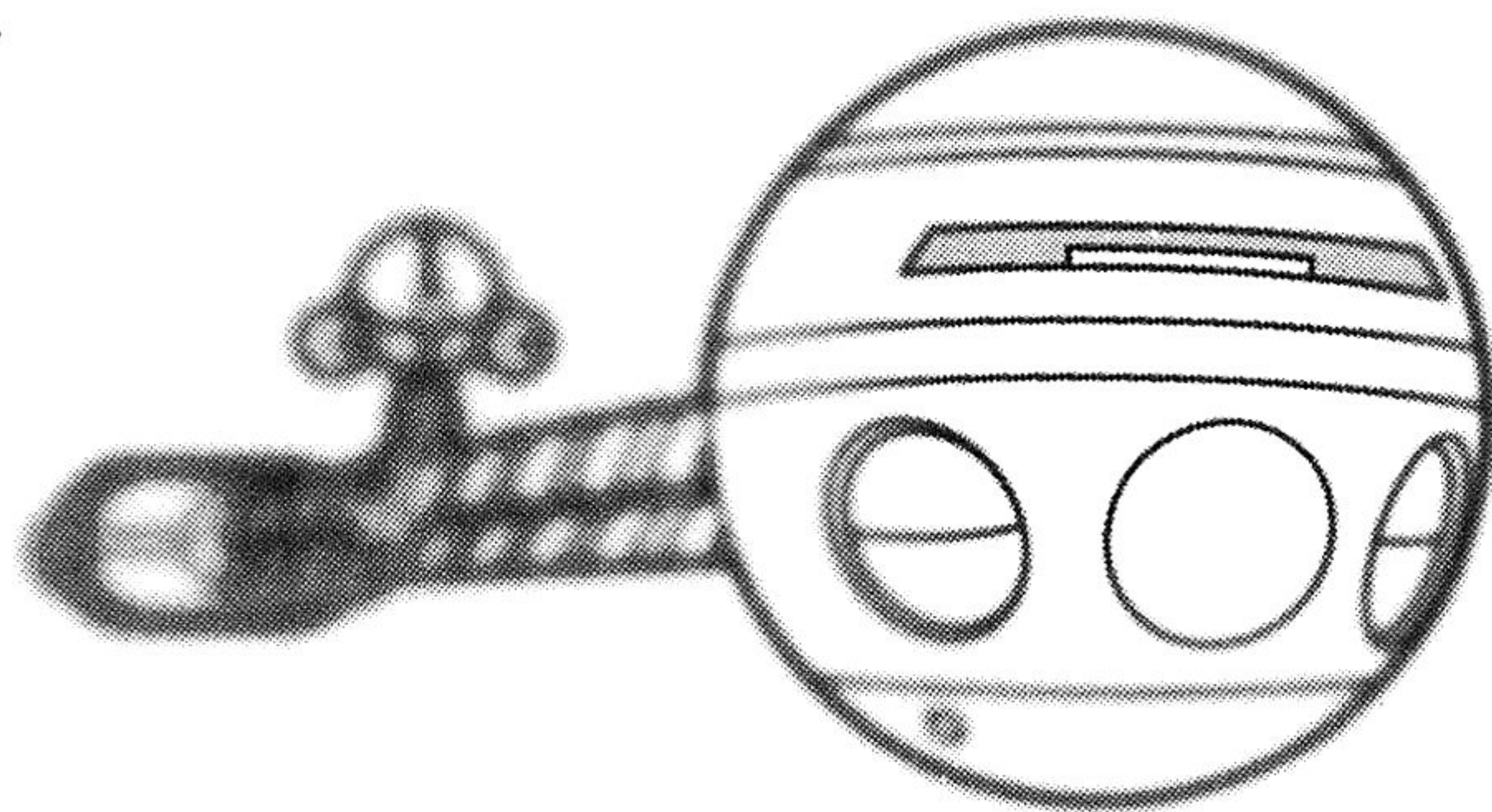
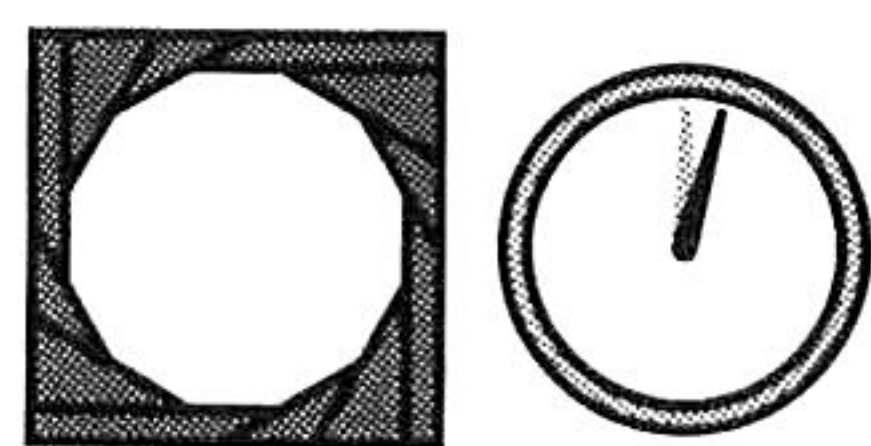
一方向から強いライトを当てながら６００秒もの間、シャッターを開けっ放しにする。するとどうなるか？

ディスカバリー号は、光と影だけの存在となった。そして10メートル以上あるその宇宙船のミニチュアの船首から艦尾まで、完全にピントが合っている。

この映像は、ＮＡＳＡとかが発表する宇宙写真とそっくりだ。いや、それよりもリアルじゃないか！

誰も見たこともない、しかし圧倒的にリアルな宇宙空間が撮れたのだ。

しかしそのかわり１コマ、24分の１秒分のフィルムを撮影するために10分かかる。たった１秒分のフィルムを撮影する

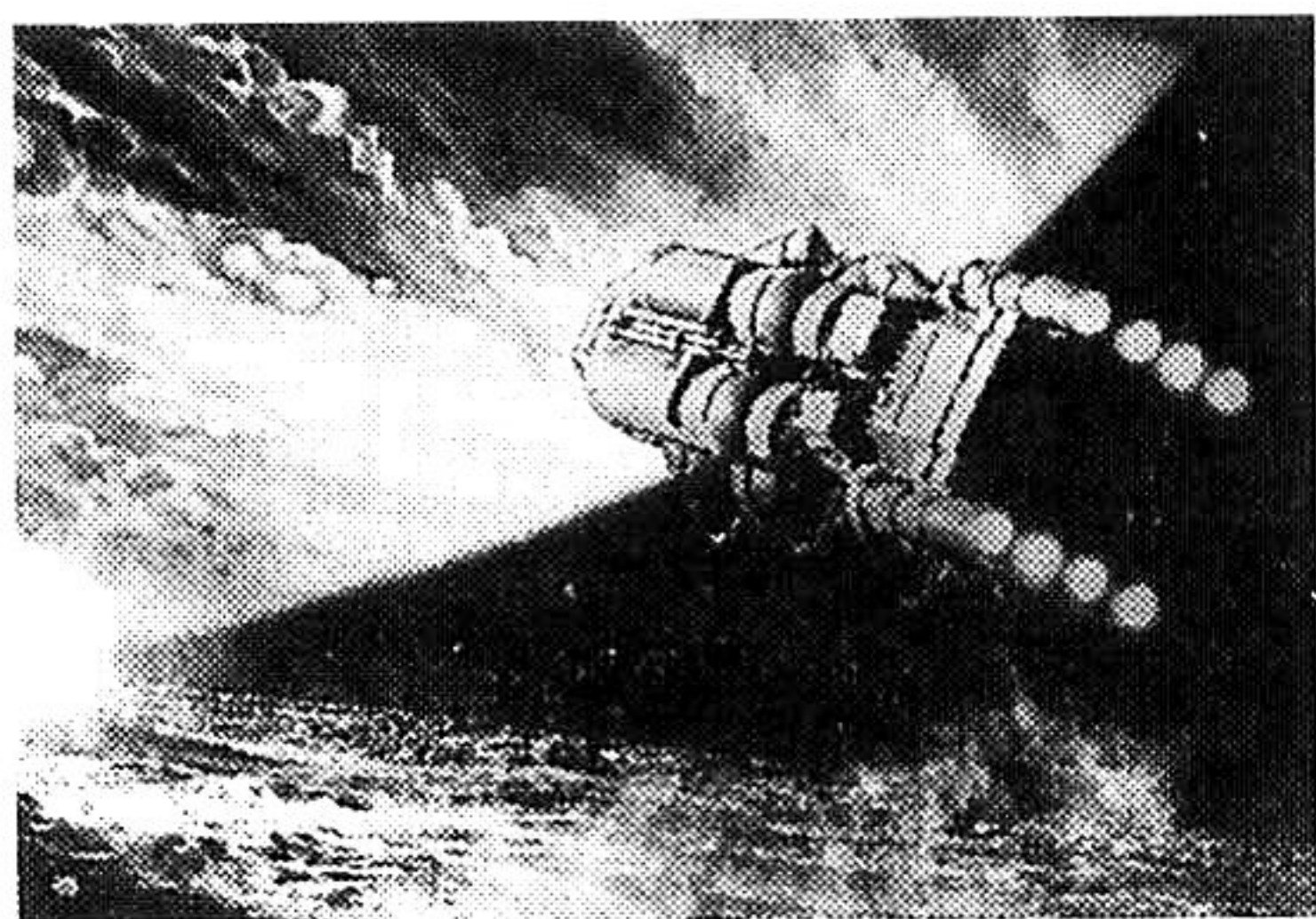
●長時間露光撮影の仕方

のに4時間も必要なのだ。つまり努力と根性と、非常識なほどの制作期間が必要というわけだ。
当然、お金もかかる。人件費もスタジオ代も当然1日ごとに増えるからだ。
『2001年』以降、様々な映画で、いろいろな宇宙シーンが撮影された。が、1秒につき4時間という非常識な長時間露光に挑戦した映画会社はない。あの『スター・ウォーズ』・シリーズですら、出来なかった撮影法なのだ。
日本特撮映画『さよならジュピター』では『2001年』みたいなリアルなデザインの宇宙船を登場させた。しかし『2001年』みたいな撮影スケジュールは取れない。ライトを近くから当ててみると、ミニチュアの宇宙船は融け出してしまう。とうとう特撮班は宇宙船の影になる部分に黒い色を塗りはじめた。小さいミニチュアを大きく見せるため、広角レンズで撮影した。おかげで映画は思いきりセコくなってしまった。

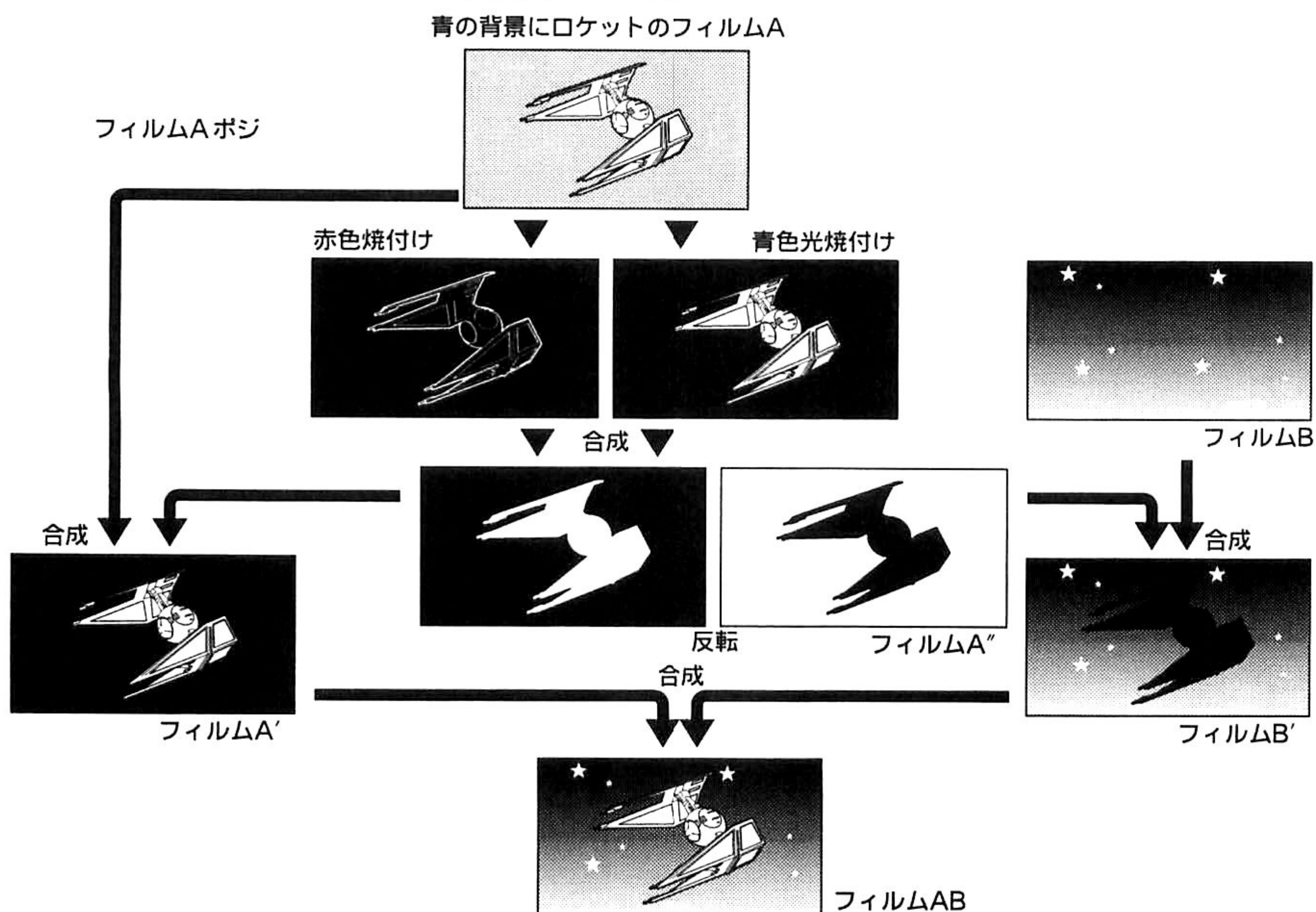
●日本特撮が合成写真を嫌うわけ

この長時間露光という技法は、余裕のある予算以上に、余裕のあるスケジュールがないと実現困難なのだ。しかも、多重露光で撮影したディスカバリー号は1コマずつ動いていて、星空と合成してあるのだ。
これはむちゃくちゃ大変だ。
実際の話、日本特撮界は合成が大嫌いだ。宇宙を飛ぶロケットを撮りたい場合は、星空のホリゾント（背景）の前で、ワイヤーで吊ったロケットを動かす。ロケットのお尻には火薬を仕込んで火を吹かせる。この方が、スタッフ全員、今何を撮っているのか具体的によくわかって現場は盛り上がるのだ。
合成の場合はロケットだけ撮って、星空だけ撮って、ロケットの炎だけ撮って、となって、何

●上図は普通に撮影した場合。全長1－2メートルのディスカバリー号ミニチュアの、一部だけにピントが合っている。下図はレンズの絞りを限界まで絞って、長時間かけて撮影した場合。ディスカバリー号の全体に、ピントが合っている。

●『さよならジュピター』。ビデオは東宝より、レンタル・発売中。定価5340円。

●『さよならジュピター』では、ミニチュアは精密だったが撮影法は手抜きだった。

をやってるか自分たちでもよくわからなくなる。その場で成功・失敗がわかることを好む職人気質の特撮屋さんはカメラの前の一発撮り・「吊り」を好むのだ。
おまけに合成は手間がかかる。
たとえば星空の背景にロケットを合成する手順をちょっと説明してみよう。
まず、ブルーバックの前でミニチュアのロケットを撮影する。青の背景にロケットだけが映っている奴だ。これをフィルムAとする。
さて、フィルムAでロケット以外、つまり青い部分を黒く抜いたフィルムA′を作る。これはフィルムの現像時に特殊な赤フィルターを使うことによってフィルムAから簡単に作れる。このA′を作る過程で、ロケットの部分だけを黒く抜いたA″が出来る。これを「合成用マスクを切る」という。憶えておくと、いつか役に立つ日が来ないとも限らない。
次に星空を写したフィルムBを用意する。この星空のフィルムと、ロケットの部分を抜いたA″を合成すると、ロケットのシルエットだけがぽっかり空いた星空のフィルムB′ができる。
ここで、ロケットだけのフィルムA′と、ロケットのシルエットだけ抜けた星空のフィルムB′を合成すると、ようやく星

●星空の背景にロケットを合成する手順

空の中をロケットが飛んでいるフィルムＡＢが出来あがる。
大変な手間だ。書いてる僕も面倒くさいし、読んでるあなたも面倒だろう。しかしこれは最も簡単な「二重合成」なのだ。実際に撮影する人たちは、もっと面倒な四重合成、五重合成なんかをやっている。本当にご苦労さんだ。
しかも、動いているロケットを撮影した場合、当然ロケットのシルエットはほんの少しブレて映る。そのため、ロケットだけのフィルムＡ′と、ロケットの部分だけ抜いたＢ′に微妙なズレが生じることが多い。ズレたまま合成すると、大変なことになる。
星空のロケット型穴よりロケットが小さすぎるときはその差の部分が青く抜けて光ってしまう。そのまま映写すると、ロケットと星空の間に白い光の筋ができる。おまけに、コマごとに筋があったり無かったりするから、続けて見ると青い筋がちらちら光ることになり、とても不自然だ。逆にロケットが大きすぎると、当然ロケットの上に星が光ってしまう。
「こんなみっともないもの、お客様にお出しするわけにはいかない」というのが日本映画界・特撮職人の心意気だ。だから合成より吊りに頼る。けれど吊りのロケットに星空のホリゾントだと、いかにもおもちゃのロケットが青く塗った宇宙の絵の前を飛んでいる、というふうにしか映らない。
「こんな嘘っぽいもの、おもしろいはずがない」というのがアメリカ映画界・ＳＦＸマンのクールな判断だ。だから合成を多用する。しかし何も考えずに合成しまくった飛行機と背景はパース（遠近感）がずれていたり、合成画面がクリアでなかったりして、なんだか締まらない映像になってしまう。

●合成の境目をなくせ！

この難問をキューブリックは又、根性で解決した。

『２００１年』の星空は見事だ。真っ黒な星空にまぶしいほどの星がちりばめられている。紺色の紙の上に銀色で描いた星とは大違いだ。おまけに、合成ラインが全然わからない。チラッとも光らないのだ。

それは、１コマごとに止まっている宇宙船を撮ったから当然、と考えるかもしれない。が、実は1コマごとに人間の手でロケットを少しづつ動かすと、当然がたがた揺れて、もちろんあんなに優雅に動いてはくれない。

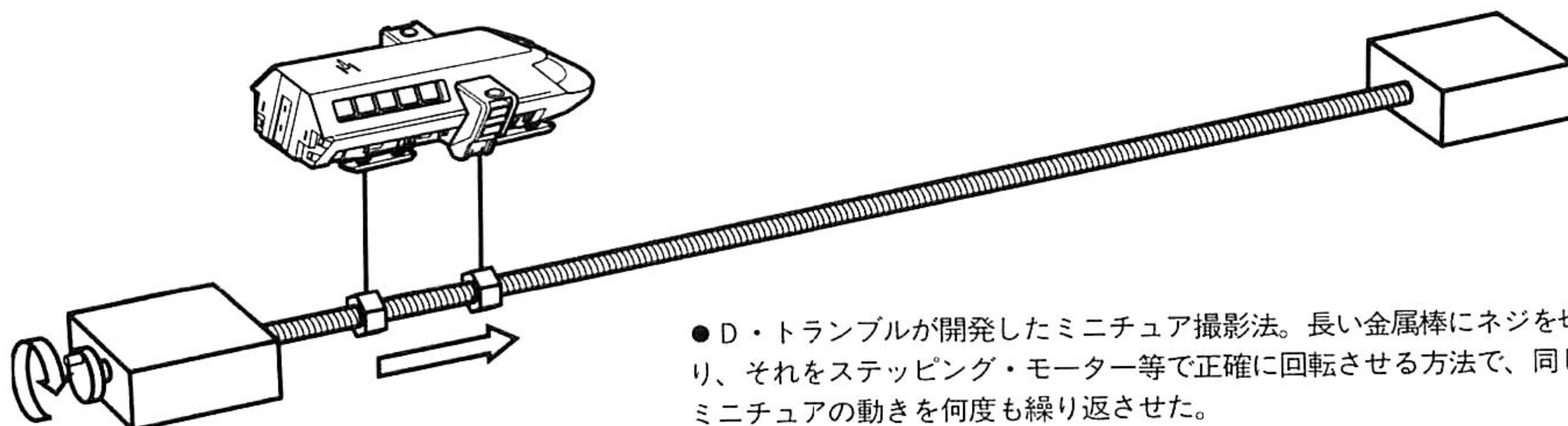
そこでキューブリックが考え出したのは、次のような装置だった。

10メートル以上もある長〜い金属棒を用意する。この棒の端から端までネジを切る。つまり超巨大なボルトを作ったわけだ。この10メートルのボルトにナットを取り付け、それに宇宙船のミニチュアを据え付けた。

棒を1回転させると、ネジの上をナットがほんの少し動く。するとミニチュアの宇宙船もほんの少し、動く。回転を1／2回転とか1／4回転にすると、もっと微妙に宇宙船を動かせる。この方式だと1回転すれば何ミリ、半回転なら何ミリ、と正確に一直線上を移動できるわけだ。

この装置を使ってディスカバリー号を少し動かして1コマ撮り、またちょっと動かして1コマ撮り、という方法を使った。これだけ聞くと、昔ながらの人形アニメーションと同じ気がする。が、この作業はさっきの長時間露光とセットなのだ。

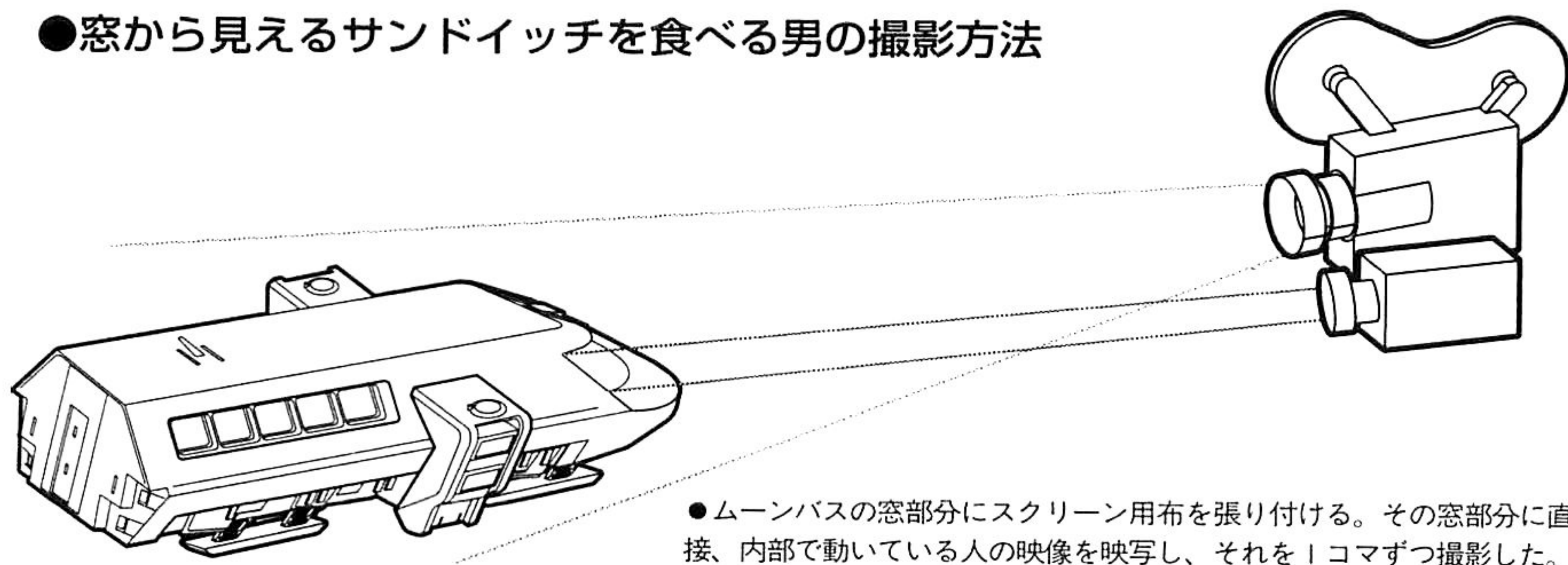
つまり、ネジをちょっと回して、10分間撮影し、またネジをちょっと回して10分間撮影する、という気の遠くなるような作業を何十日も繰り返して、ようやく数秒のカットが完成す

●巨大ナットを使った撮影方法

●D・トランブルが開発したミニチュア撮影法。長い金属棒にネジを切り、それをステッピング・モーター等で正確に回転させる方法で、同じミニチュアの動きを何度も繰り返させた。

るという仕組みなのだ。
　こうやってできあがったディスカバリー号のフィルムを、星空と合成する。もちろん1コマ1コマ、別のA′とA″とB′を作ってから合成するのだ。単にディスカバリー号が宇宙を飛んでいるシーンだけでこれだけの手間がかかる。

●ミニチュアの窓の中で人間が動く理由

『2001年』には、もっとすごいシーンがいっぱいある。
　たとえば、月面で謎の石版が発見されたため、調査隊員たちがムーンバスという月面飛行艇に乗って調査にいくシーンがある。ムーンバスは月面ぎりぎりを飛ぶ。だから、ムーンバスのミニチュアを長時間露光で撮ってから、星空と月面を順に合成する。
　すごい手間だ。
　が、ここまではいい。このシーン、ムーンバスの窓からは中に乗っている調査隊員が見えている。しかもそいつは動いているのだ。のんきにサンドイッチのバスケットを覗きながら「ハム、ハム、ハム、ハム」とハムサンドを探していたりする。
　星空や地面は動かないからいいが、ムーンバスの窓は当然ムーンバスといっしょに動いている。動く窓に別の映像を合成なんかしたら、どんなにがんばっても窓の形がグニャグニャグラグラ動いて見えてしまう。
　こういう絵を撮りたい場合、普通は中に小さな人形とライトを入れたミニチュアを撮影する。が、それではハムサンドを探したり、コーヒーをついだりする人間の自然な演技は絶対にできない。そこでそういうシーンを見せたい場合には、まずムーンバスを映し、次のカットで船内を映す、という風にカットつなぎで見せる。演出の力でごまかすわけだ。

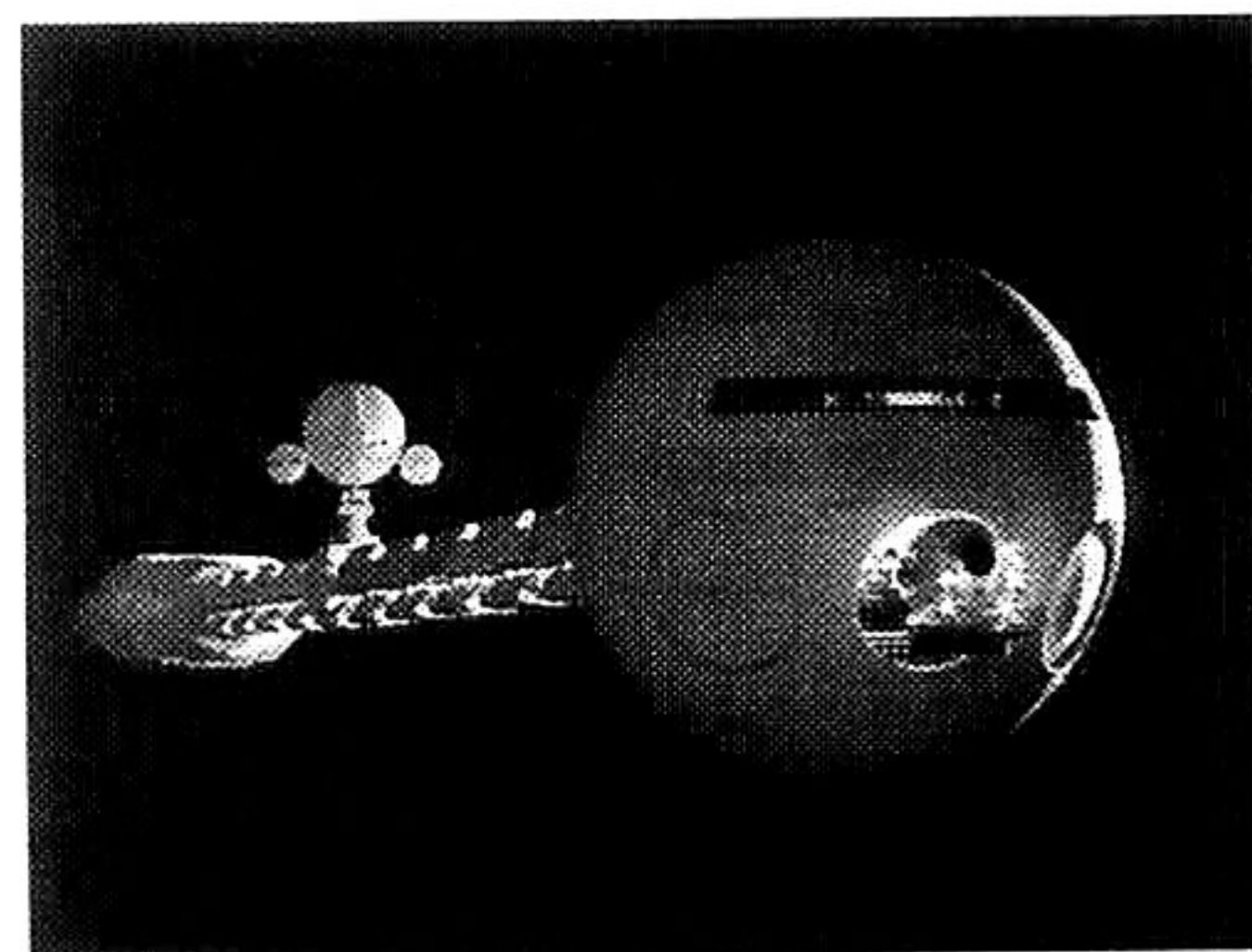
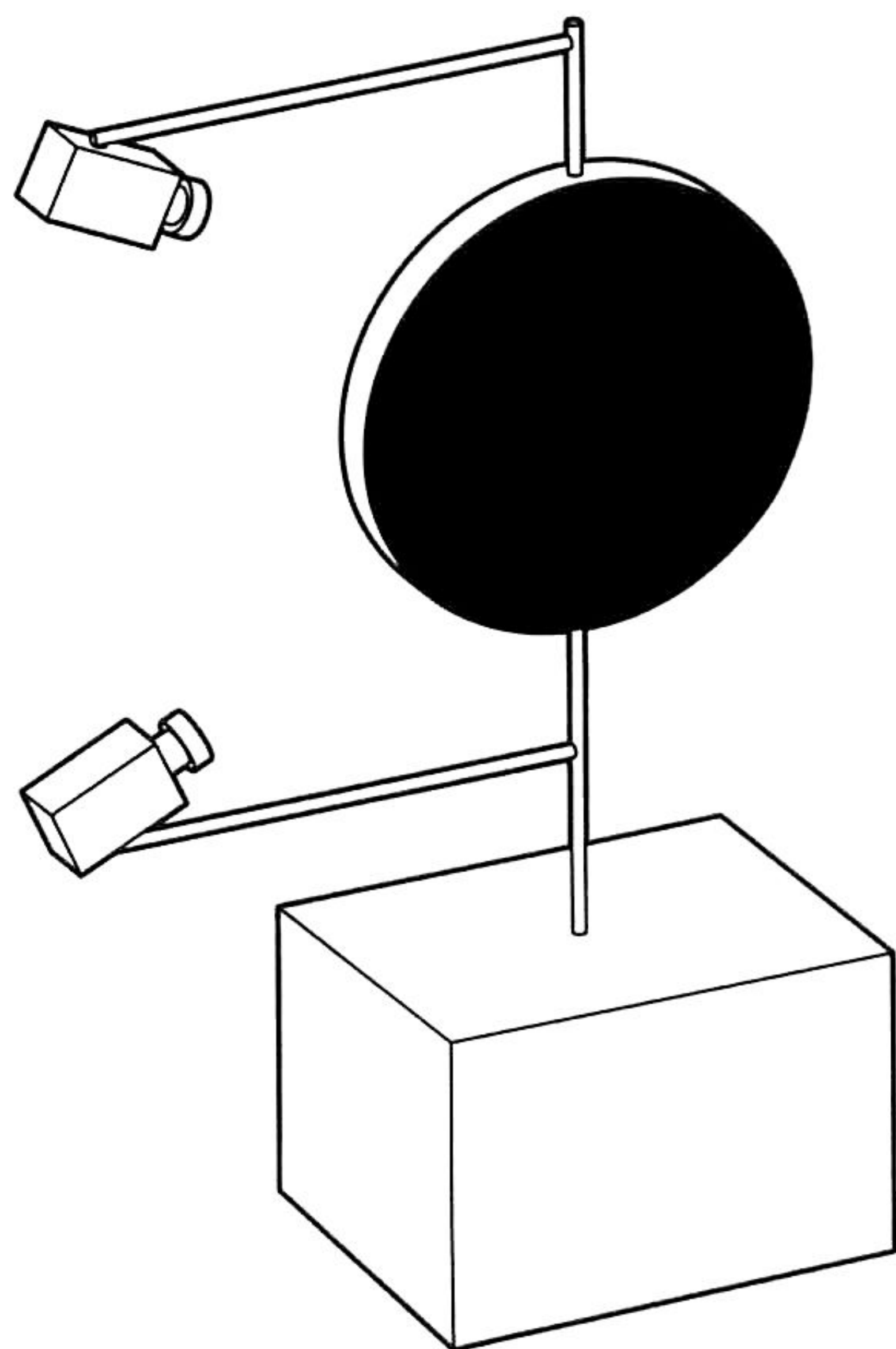
●窓から見えるサンドイッチを食べる男の撮影方法

●ムーンバスの窓部分にスクリーン用布を張り付ける。その窓部分に直接、内部で動いている人の映像を映写し、それを１コマずつ撮影した。

が、キューブリック監督は逃げなかった。
まず、ミニチュア模型のムーンバスの窓に、スライド用スクリーンの布を張る。で、この布にあらかじめ撮っておいた人間の演技を1コマづつ映写するのだ。この状態のまま撮影すると、窓は絶対グニャグニャ形を変えたりしない。また、窓の中と外とで質感が変わってしまうのも防げる。いいことずくめなわけだが、当然そのための手間は膨大だ。
ムーンバスを、さっきのギアを回して1コマ分進める。
次のコマのスライドを映写し、それから10分間撮影する。
そのフィルムを月面や星空と合成する。
たった1コマにものすごい手間と根性がつまっているのだ。

●眩しい光に1コマ1時間

さらに凄いのは、ディスカバリー号のアンテナが故障したために、ディスカバリー号から作業用の小型艇が発進するシーンだ。
まず、ディスカバリー号の球形部分やや上の方に窓があって、ボーマン船長が見守っている。ここはさっきも説明したスライド方式で1コマずつ映しているのだ。
次に、下の方の作業用ハッチが開くと、ハッチからぱーっ

●ジュピターマシン

●D・トランブルが開発した「ジュピターマシン」概念図。縁だけが白く塗られた、黒い円盤をゆっくり回転させる。厚さ2センチほどのその縁に、木星の映像をスライド投射し、円盤が半回転するとやっと一コマの撮影が完了する。当然、木星の表面の模様は変化に富むため、少し回転する毎にスライドを入れ替えなければいけない。

●『2001年宇宙の旅』より。ディスカバリー号から発信する作業用小型艇。

と眩しい光が漏れる。長時間露光したディスカバリー号よりまぶしい光なのだ。これは、多重露光といって、いったん撮ったフィルムを巻き戻して、その上からもう一度、ハッチから漏れる光だけ撮り直しているのだ。そんなまぶしい光を撮る方法はただ一つ、さらに露光時間を長くするしかない。特撮監督のダグラス・トランブルは「あのシーンは1コマ撮影するのに、まる1時間の露光が必要だった。もうあんな映画はゴメンだ」と語っている。

次に、作業艇がすーっと発進する。動くのだから、当然別撮りで1コマにつき1時間だ。次に、発進した宇宙艇のヘッドライトがピカーッと光る。ここも多重露光しているわけだ。ここまで複雑な作業がわずか数秒のシーンの中に詰まっているのだ。

書いてるだけで目眩がしてきた。しかもこれらのシーンは『2001年』の中で一番難しいシーンではないのだ。

ボーマン船長が光の渦に呑み込まれるシーンで使われた「スリット・スキャン」と命名された光学撮影。

CGよりも美しい木星を作り出すために開発された「ジュピターマシン」というメカニズム。

そのどちらもが『2001年』以後も、ほとんどの特撮マンたちが手を出せない、という超絶技法だ。これら根性のSFXこそが『2001年』の圧倒的な高級感を作り出しているのだ。

●『2001年宇宙の旅』より。スリット・スキャンで撮影された「スター・ゲート突入シーン」。当時のアメリカではLSDをキメながら観るのが流行った。

V-3 オタク監督・ルーカス、スピルバーグのこだわり

●『スター・ウォーズ2』は雪の惑星を見る

『2001年』の次に、SFX技術が圧倒的に進化したことを知らされたのは『スター・ウォーズ』によってだった。特に『スター・ウォーズ　帝国の逆襲』（以下『帝国の逆襲』とする）の氷の惑星・ホスのシーンには度肝を抜かれた。

『帝国の逆襲』は、公開前からこの「氷の惑星」というのが話題の的だった。というのは、白い背景、たとえば雪の上なんかでは正確な合成は不可能だというのが当時の常識だったからだ。どんなに正確に合成用マスクを切っても白い背景の上に合成なんかしたら合成線がチラチラ光って見えてしまうはずだ。それはSFXマンにとって死ぬより恥ずかしい醜態だ。あの名作『2001年』ですら、合成のバックは真っ黒な宇宙だったのだ。

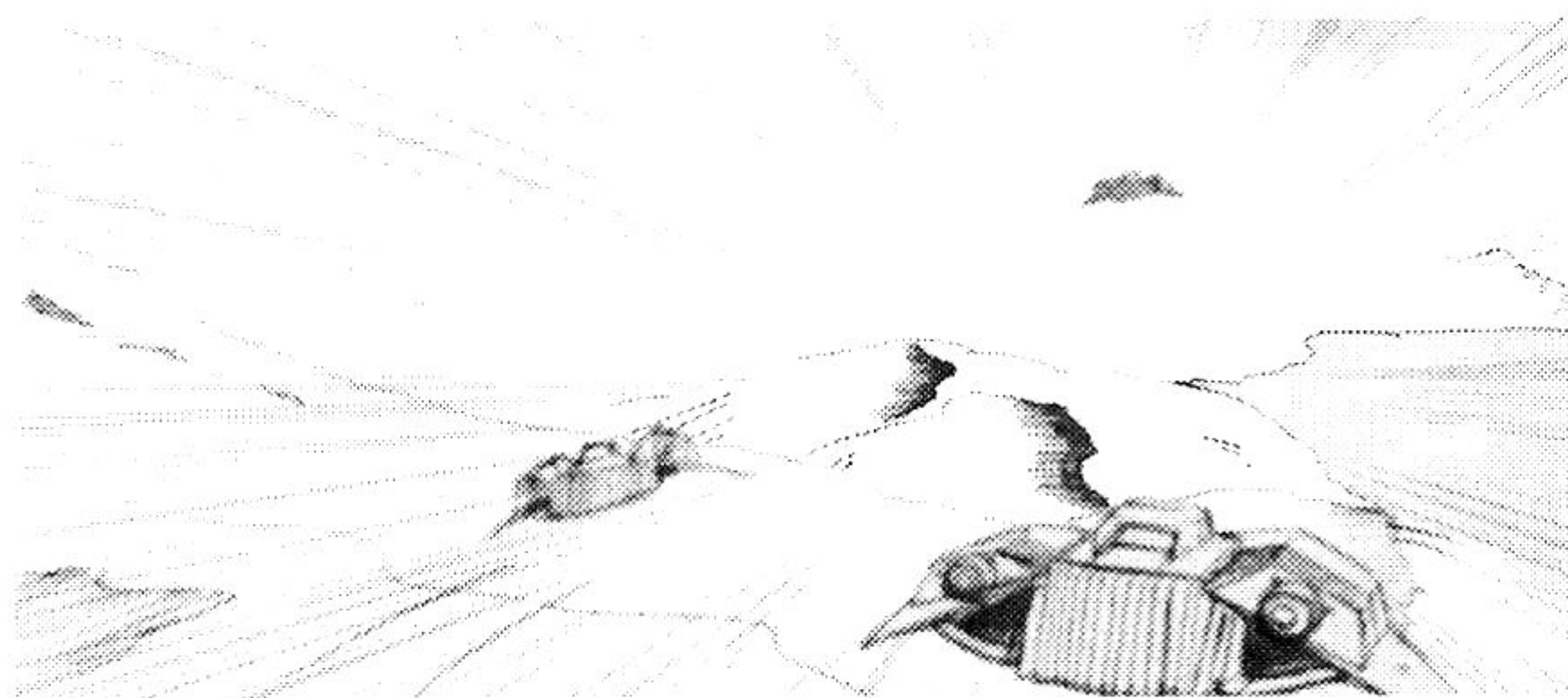
「氷の惑星？　白？　えーっ!?　どうすんだよ。どうせ、氷の上ではちょっと鉄砲撃ち合うだけで、すぐ宇宙に逃げ出したりするんだろうな」

とか話し合ったりしていた。

で、公開当日。もちろん僕は徹夜で大阪のOS劇場前に並んで『スター・ウォーズ2』を見た。問題の「氷の惑星」のシーンでは心臓がドキドキした。

「デンデデ、デンデデデ♬」とジョン・ウィリアムスの景気のいい音楽が鳴り響き、純白の氷山の上を画面は滑るように飛ぶ。
「まさか！　やるつもりか⁉」
と思った瞬間、いきなり真っ白なスノースピーダーがびゅーん！　とすごいスピードでフレームの中に飛び込んできた。
「し、白い雪の上に、白い飛行機の合成‼」
おまけにスノースピーダーは魔法の絨毯みたいに左右にぶーんぶーんと揺れている。しかも、フラップやら方向舵やら、あちこちの装置をぱたんぱたんと複雑に動かして、進路を変えているのだ。どうやって合成用マスク、切ったんだ？
オタクたちは皆喜びの悲鳴を上げた。
「えーっ⁉　こんなことができるようになったのか⁉」
「スター・ウォーズ・シリーズ」が凡百のSF映画と違っていつまでも語り継がれるのは、こんな風にいつも「不可能への挑戦」をやってくれるからだ。しかもこれがいかに凄い挑戦かわかるのは、世界中のオタクだけなのだ。
ジョージ・ルーカスから放たれた、オタクたちだけにわかるメッセージ。それが「氷山の上を飛ぶ、純白のスノー・スピーダー」という名シーンだ。

●モーションコントロールカメラの威力

あの『2001年』でもできなかった、白の上に白の合成を可能にしたのは、コンピュータを利用したモーションコントロールカメラだ。当時アップル社から発売されていたパソコン・APPLEIIを改造してカメラ台につないだのが、モーションコントロールカメラの原型だ。

●『スター・ウォーズ　帝国の逆襲』では、純白の雪原上を飛ぶ白い飛行機、という困難なSFXを成功。これも例によってイラストでご鑑賞ください。

ＳＦＸスタッフのジョン・ダイクストラが考案したこのカメラ、当時はダイクストラ・フレックスと呼ばれていた。しかしすぐ他でも応用され、今ではモーションコントロールカメラというのが一般名詞になっている。余談だが、ちょっと古いファンの中には、未だにダイクストラ・フレックスと呼んでしまい、年がばれてしまうことがある。

それはさておき、この発明のおかげでカメラは正確にまったく同じ動きを何十回でもできるようになった。『２００１年』のように一直線上だけではもちろん無い。上下左右前後、縦横無尽に動けるのだ。望遠からクローズアップのタイミング速度もすべて自由自在だ。これのおかげで「スター・ウォーズ・シリーズ」のスピード感のある自由自在の宇宙船チェイスが可能になった。

●CGを手書きで描いた『2001年』

『２００１年』から『スター・ウォーズ』の間にコンピュータ技術は驚くほど進化した。『２００１年』の頃には映画にコンピュータを利用すること自体が不可能だったのだ。

たとえば『２００１年』には、コンピュータＨＡＬがディスプレイに自分の故障個所を表示するシーンがある。まずワイヤーフレームでアンテナが表示され、それが上下左右にぎゅいーんと回転し、根元の故障個所がピカッと光る。

いかにもＣＧらしい表現だ。コンピュータが見せる絵なのだからコンピュータグラフィックスらしいのは当然だ。が、実はこれがニセＣＧなのだ。当時のコンピュータ技術では、こんな単純なワイヤーフレームの動きすらできなかったのだ。バーチャファイターの複雑な動きを当たり前と感じてしまう今とは雲泥の差だ。

で、キューブリックは仕方なく人間の手でＣＧっぽい絵を描くという手段をとった。こうやって手で描いたアニメーションを16ミリで撮影し、これをＨＡＬのディスプレイの後ろから映写す

る。すると、いかにもＨＡＬが表示しているＣＧという感じに仕上がるわけだ。
10年後の『スター・ウォーズ』では、本物のＣＧが登場する。デス・スターの弱点を手に入れた共和国軍が、その弱点をみんなに説明するシーンだ。
でっかいスクリーンにワイヤーフレームでできたデス・スターの立体図が表示される。この立体図がぎゅいーんぎゅいーんと前後左右に回転し、弱点がピッピッと赤く点滅する。すると、赤く点滅している溝の部分がぐーっとアップになって、溪谷に入っていく感じになる。どんどん溪谷を進むと、赤く点滅する弱点に到着し、そこで爆弾が発射され、爆発する。『２００１年』のときよりはるかに複雑な動きを、『スター・ウォーズ』では本物のＣＧでできるようになったのだ。

●３００重合成!!

このコンピューターの発達は思わぬところでいろんな成果を生みだした。
『スター・ウォーズ　ジェダイの復讐』（以下『ジェダイの復讐』とする）では、モーションコントロールカメラは新型のコンピューターで更に複雑な動きが可能になった。そしてそれをフルに利用して、映画史に残る究極のオプチカル合成を敢行したのだ。
それは敵要塞、デス・スターの前で帝国軍と共和国軍が艦隊決戦を繰り広げるシーン。迫り来る宇宙艦隊の奥から画面手前に向かって、何十機も敵戦闘機が自由自在にびゅんびゅん飛んで来る。味方の艦隊と戦闘機隊がそこに突っ込み、画面の中は双方のレーザー光線と爆発でいっぱいになるシーンだ。
『２００１年』では、１コマずつミニチュアをギアで動かして撮ったから、単純な動きしかできなかった。しかし『ジェダイの復讐』ではコンピューター制御で何千回でも同じ動きが出来る新

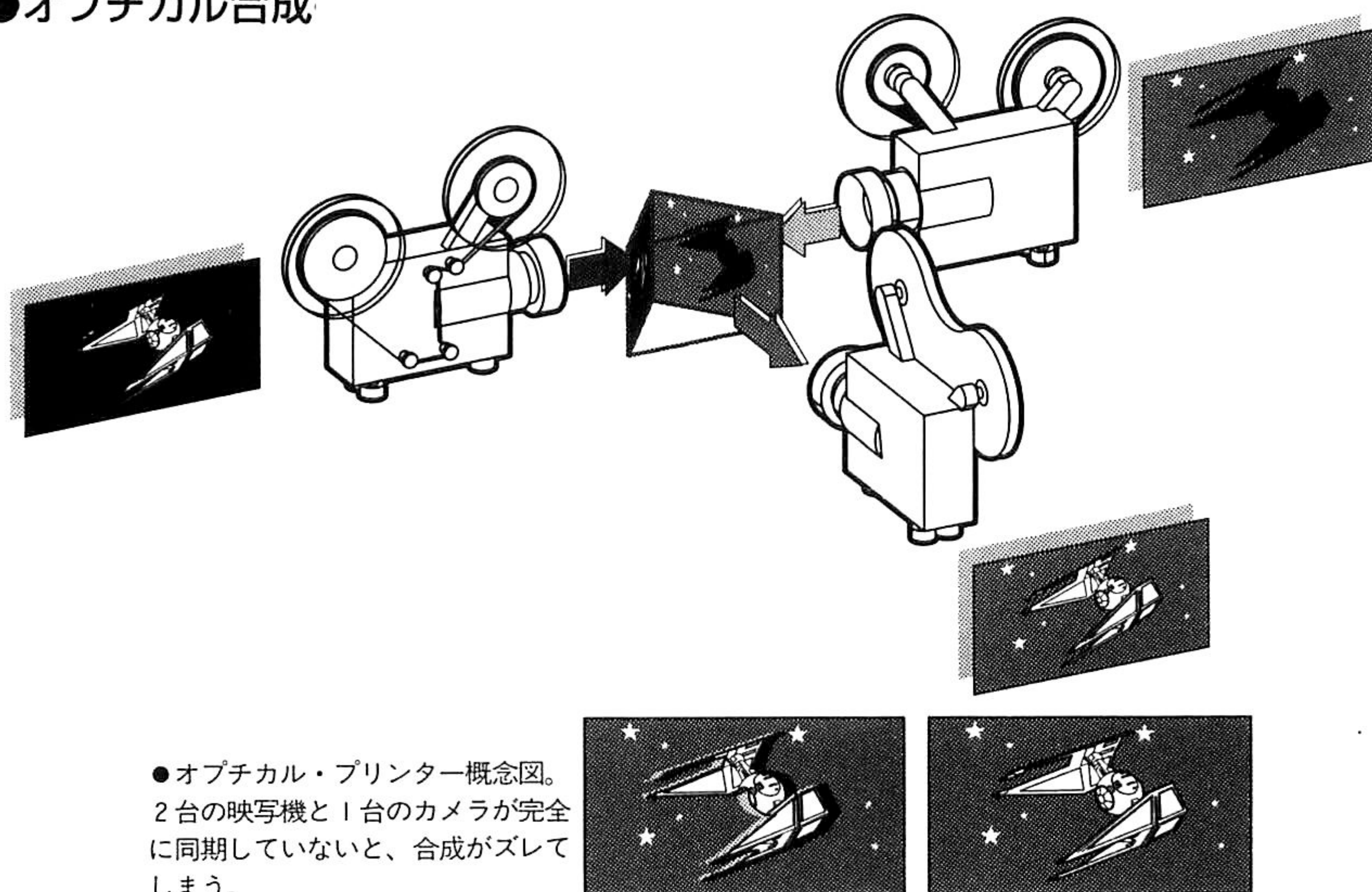
●敵要塞デス・スターの前で帝国軍と共和国軍が戦隊決戦を繰り広げるシーン。特別製のオプチカル・プリンターで「３００重合成」が敢行された。これも残念ながらイラスト。

型モーションコントロールカメラが開発された。これによって、どんな形の宇宙船であろうとも、どんな複雑な3次元の動きでも自由自在になった。

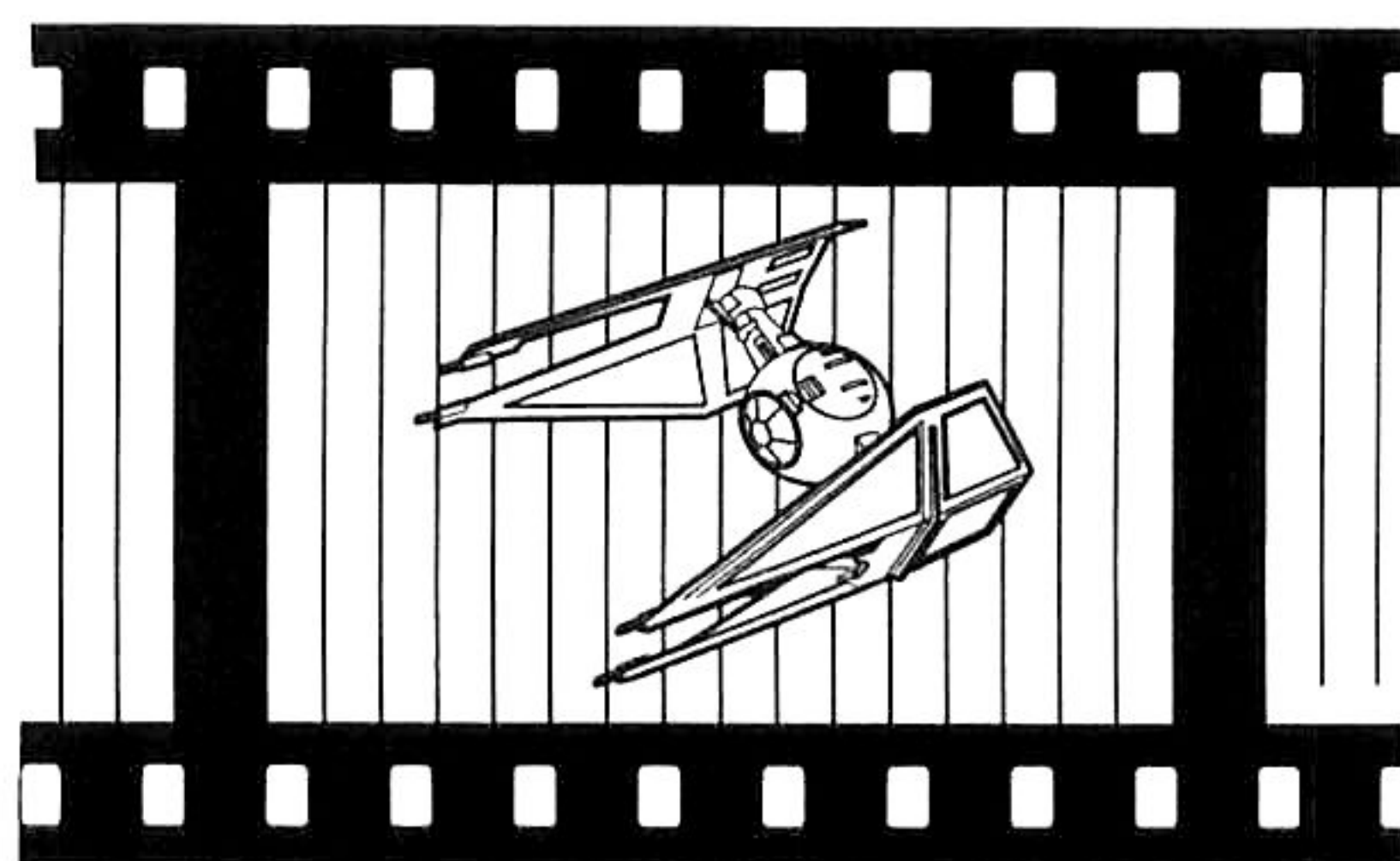
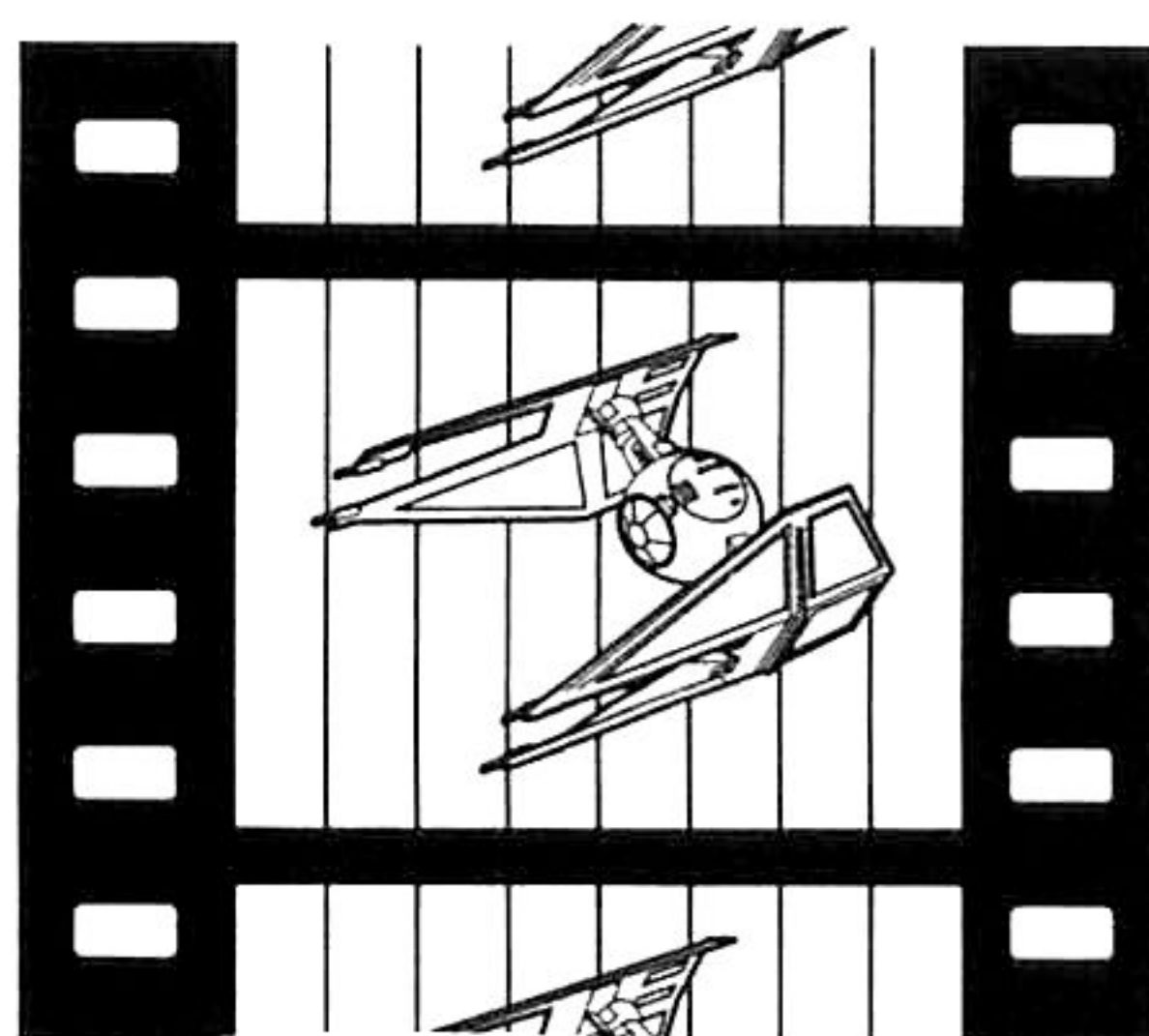
それぞれの宇宙戦艦と戦闘機は、みんなバラバラに動いている。だから、1機1機別々に撮って合成するしかない。まず宇宙をとる。次にデス・スターをとり、合成する。これで2重合成。これに戦闘機Aを合成、これで3重合成。その戦闘機Aから発射されるレーザー光線をとる。これで4重合成……。こうして戦闘機をとり、爆発をとり、どんどん合成していくとなんと三百重合成以上になってしまった。

前にも説明したように、合成には手間がかかる。AとBを合成するにはA′とA″とB′のフィルムを作ってからABにするしかない。300重合成というのは299回、この作業をして、初めて数秒のフィルムが出来上がる、という意味だ。ここで使われる「オプチカル合成」という手法は、2本のフィルムを完全な同期を保ったまま同時に上映し、その二つの映像を複雑なプリズムやレンズを使って1台のカメラで再撮影する、という作業だ。だから300本のフィルムを合成する、というのは、AとBを合成してCを作り、その上に又Dを作って……という作業を繰り返すしかない。すると、この合成はどうしてもズレてしまうのだ。

●オプチカル合成

●オプチカル・プリンター概念図。2台の映写機と1台のカメラが完全に同期していないと、合成がズレてしまう。

旅行の写真なんかを友達に見せたとき、焼き増しを頼まれるときがある。そんなとき、あの小さい絵がずらりと並んだネガの中から目的の写真を探すのに苦労したことはないだろうか？
映画の撮影に使われる35ミリフィルム、というのは私たちが写真で使うフィルムとまったく同じ、と思っていい。幅がわずか3・5センチしかなくて、その横にはパーフォレーションというフィルムを送り出すための穴がズラリとあいている。フィルム1コマにつき、4つの穴があいているのだ。
さて、映画フィルムの1コマの大きさは写真用のフィルムと同じ、少し大きい目の切手サイズ、といったところだ。映写機やカメラという機械は、この小さなフィルムの横にあいた穴に歯車を引っかけて動かす。歯車仕掛けの機械だから、当然「遊び」という機械の隙間・余裕があることには変わりない。
オプチカルプリンターとは、2台の映写機の映像を一つのカメラで撮影する機械だ。当然、この「遊び」がある。だからどうやっても、合成された映像には、僅かのズレができる。切手より少し大きい絵が劇場のスクリーンいっぱいに拡大される。人間の目には見えないほんの少しの傷でも、スクリーンには拡大されて映ってしまう。わずか0・01ミリのズレも、スクリーン上に拡大されると5センチになってしまう。ズレると白い合成ラインがチラチラして、大変みっともない。これで300重合成なんかやれるはずがない。ぼくたちオタクが、その宇宙戦闘シーンに驚いたのはこういう理由があったからだ。
タネ明かしをすると、『ジェダイの復讐』ではズレをゼロにするのではなく、最小限に抑える努力をしたのだ。
まず、SFXシーン撮影ときに35ミリフィルムではなくて70ミリフィルムを使用してみた。これでフィルム面積は2×2で4倍だ。（わかるね？）しかしこの方法はうまく行かなかった。70

ミリフィルムは種類が少なく、特撮向きとはいえない。
次にチャレンジしたのはビスタ・ビジョン方式だ。説明しよう。
通常、カメラに対してフィルムは縦に走る。しかしビスタ・ビジョン方式では、フィルムは横にして撮影される。これだと通常の35フィルムの面積は2倍以上になる。当然フィルム横の4つの穴・パーフォレーションの数も8つに増える。穴が増えると、機械の「遊び」もそれだけ少なくなる。つまりズレもうんと小さくなるわけだ。もちろんフィルム面積が大きいのも、ズレを少なくするのに役立っている。
さて、こうやって完成した「パーフォレーション8つ式オプチカルプリンター」は、とんでもなくばかでかい機械になった。一部屋まるまるを占領してしまうほどだった。
「これで次は800重合成の注文が来たってOKさ」とスタッフは大いばりだった。けど、その後すぐコンピュータ内で合成するデジタル合成の技術が開発されてしまったのだ。コンピュータ内でフィルムの中の絵を直接切ったり貼ったりできるようになってしまった。この方が簡単だし、やり直しもできる。合成ラインのズレなんか探してもない程だし、おまけに色調の調整だってできてしまう。
なによりも困ったことに、ある程度複雑な合成の場合は、このデジタル合成の方が安くついてしまうのだ。スタッフ自慢の合成機は、あっという間に粗大ゴミと化してしまった。コンピューターの発達がモーションコントロールカメラを発達させ、究極のSFXシーンの合成を可能にした。しかし同じコンピューターの発達が、今度はそのシステム自体をお払い箱にしてしまったのだ。

●ビスタ・ビジョン方式の手順

●お金と時間

『スター・ウォーズ』では革新的な技術だけではなく、若手SFXマンの新鮮なセンスがそこらじゅうで見たこともない映像を産み出した。

たとえばXウイングファイター3機並んで、順番にカシャンカシャンと翼を広げてX字型に変形するシーン。お尻のロケットノズルがぼんやりと光る。徐々に温度が上昇する感じがして、いかにもそれっぽいのだ。これは火薬でもなければ豆電球でもない、光の合成でもない。いままでに見たことのない「ロケットノズルの光」だった。ロケットノズルに関しては少しウルサい僕も、当時驚いたのを憶えている。

「どうやって、あの色を出したんだろうか？」

実はロケットノズルに、腕時計の文字盤なんかにある夜光塗料を塗っていたのだ。夜行塗料の光はホントにうっすらとした光だ。それをカメラに収めた、ということは、あのシーンは考えられないほど長い時間をかけて撮影、つまり長時間露光撮影した、ということだ。

こういった細かい気配りや工夫は、残念ながら『帝国の逆襲』や『ジェダイの復讐』には見られない。『スター・ウォーズ』の爆発的ヒットによって第2作や第3作は、第1作に比べてはるかに膨大な予算が注ぎ込まれた。しかし、そのかわり第1作が忘れられないうちに2、3作を公開しようということで、スケジュールがギチギチだったのだ。

当時のスタッフはいまもそのことにグチをこぼしている。『2001年』の長時間露光なんて、夢のまた夢という状況だったわけだ。

●スピルバーグの苦悩

『ジェダイの復讐』公開後もコンピュータ技術はめざましい進歩を遂げた。その成果は、ついに

●ビスタ・ビジョン方式の手順。左が通常の35㎜フィルムでの撮影。右図のようにフィルムを横倒しにして撮影すると、パーフォレーション数もフィルム面積も倍になる。すなわち精密な合成作業がやりやすくなるのだ。

恐竜そのものをCGで作ってしまおう、という『ジュラシック・パーク』を生み出すにいたった。
スピルバーグ監督のこの超ヒット映画『ジュラシック・パーク』、実は制作当初はそんなにCGを多用する予定はなかった。それまでの作品『ジョーズ』や『E．T．』の動物は基本的に機械仕掛けのロボットだった。この技術を改良して、恐竜を動かそうというのが当初の予定だったのだ。
『ジョーズ』では、でっかい機械仕掛けのサメを作って、それをカリブ海に浮かべて撮影した。笑わないで欲しい。その頃の動物パニック映画なんて、みんなそうやって作ったんだから。
この『ジョーズ』の撮影、スピルバーグ監督にいわせると「生涯で最も辛かったロケ」だそうだ。
ロボット・サメの口が開かなくなる。
逆にどこまでも開いて止まらなくなる。
口を開けたり閉じたりするだけでもこれだ。おまけにサメの調子のいい日に限って台風が来る。
スピルバーグ監督はエラい目にあった。しかしやはり迫力のある恐竜を登場させるには、この「実物大ロボット」という方法しかないだろう。でもあんな『ジョーズ』みたいな張りぼて丸だしの作りモノじゃダメだ。
そこで考えついたのがモーションプラットホームの応用だった。
ちょっと気の利いた遊園地などにある「動く椅子で見る映画」をご存じだろうか。ディズニーランドの「スター・ツアーズ」なんかが有名だ。モーションプラットホームというのは、あの動く椅子のシステムのことだ。
お客を乗せた椅子を、右を向いたり上を向いたり自由自在に映画に合わせて動かす。油圧や空

気圧で動く、コンピューター仕掛けのシリンダーが数十本、椅子を下から自由に動かすのだ。

これは飛行機なんかの操縦シミュレーター用に開発されたシステムである。なんせジェット戦闘機なんてのは1分間飛ぶだけで15万円分の燃料を消費する高価なオモチャだ。パイロットの訓練費もバカにならない。そこでモーションプラットホーム仕掛けの張りぼてコクピットにパイロットを乗せ、周りにリアルな映像を流すわけだ。

セコいなんていっちゃいけない。我々が乗ってる旅客機のパイロットもこのシステムで訓練したんだ。知ってた？

さて、『ジュラシックパーク』に登場する花形恐竜•ティラノサウルスは、このシステムに恐竜のぬいぐるみを乗っけて作ってみた。が、やはり少し不自然だ。どうも動きが固い。

そこで、その不自然さをごまかすために雨を降らせてみた。これはよく使う手だ。『ブレードランナー』でずっと雨が降っているのだって低予算をごまかすためだ。

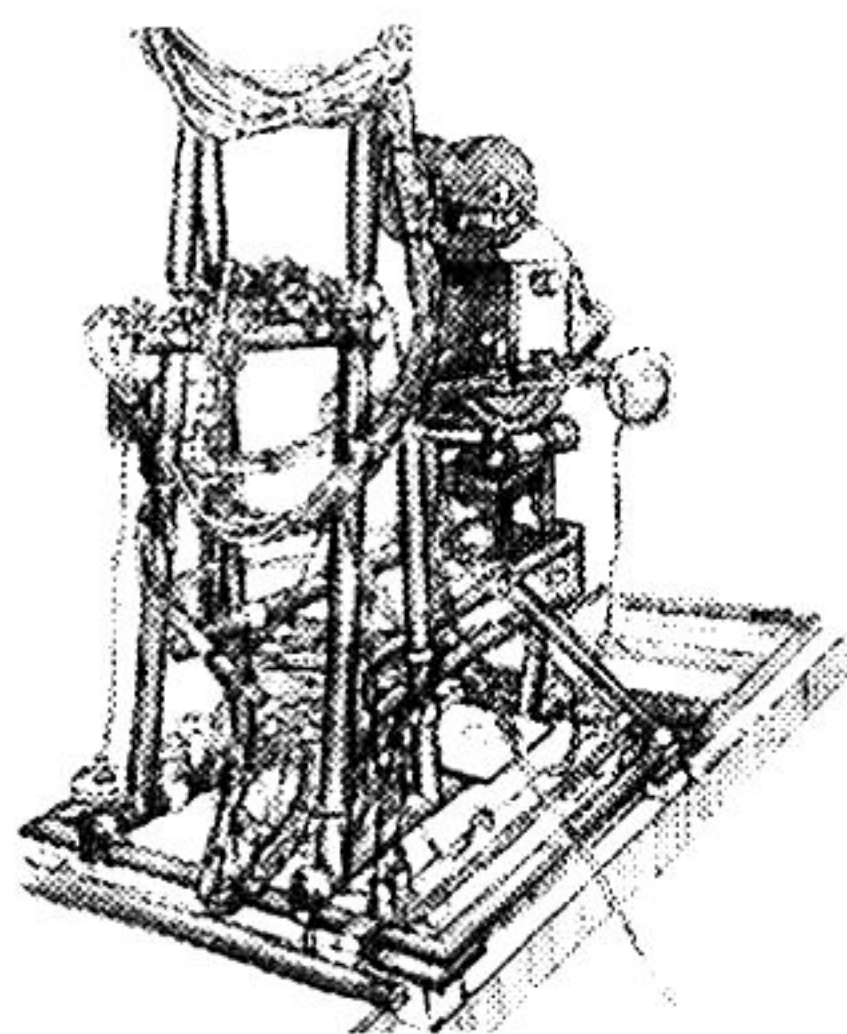
ところが恐竜の表面は硬質ウレタンでできている。こいつは細工しやすい反面、ひどく水を吸って重くなりやすい。もともと3トンもあるティラノサウルスは5トンにまで増えてしまい、動かなくなってしまった。

仕方がないので1カット撮るたびにスタッフたちが恐竜に駆け寄って、バスタオルで拭く、という大騒ぎとなる。それでも思うように機敏に動かすことは不可能だった。

うんざりするスピルバーグ監督。

やっぱり『ジョーズ』と同じか。

●CGとの出会い

そこへCG班が恐竜のCGを見せに来たわけだ。特にCGに期待していたわけではなかった。

●『ジュラシック・パーク』に登場した実物大ティラノサウルスは、このモーション・プラットホーム上に骨組みが作られ、硬質ウレタンの皮膚が張られたもの。

ちょっとしたシーンならＣＧでごまかすのも手だろう程度の気持ちだった。ところが、見せられたＣＧが実にいい。実に機敏に動いているのだ。

スピルバーグは急遽、人形アニメで撮る予定だった恐竜のシーンを次々とＣＧに振り替えていった。既に実際に子供を乗せたまま走れるロボットのトリケラトプスとか、完成しているものも多かったが、どんどんボツにしてしまった。

当然、フィル・ティペットをはじめとする人形アニメ特撮班は次々と失業。かわりにＣＧ班に発注が殺到した。こうしてできあがったのが「リアルなＣＧの恐竜」が売り物の『ジュラシック・パーク』というわけだ。

ただ、意地悪なオタクたちは、『ジュラシック・パーク』を音を消して見る。すると、あの重い恐竜たちが、滑るように動いているのがよくわかる。つまり、ＣＧでは重量感が出ないのだ。それだけ音響効果が大切だということだけど。

そうはいっても、コンピュータの発達は今も絶好調だ。

まず、ハードが発達する。メモリーが増え、処理速度も速くなる。

それに伴いソフトも多様化する。映像素材の取り込みやコンピュータ上での合成もどんどん簡単になっていく。するとコストが安くなる。それと同時にどんな複雑なことも可能になってくる。

これからのＳＦＸも、ますます目を離せない。

現在、98年のスター・ウォーズシリーズの続編公開に先駆けて、ルーカス監督は『スター・ウォーズ』の特撮パートのうち稚拙な部分、見苦しい部分をＣＧで作り直している。もうすぐ、圧倒的にヴァージョンアップした「スター・ウォーズ・シリーズ」が見られることだろう。

当然、新作は、最新のコンピュータ技術を駆使したものになるだろう。『２００１年』で気の

遠くなるような作業の結果ようやく手に入れた「見たこともない映像」は易々と更新され、どこまでも進化し続けるのだ。

オタクたちは、気を引き締め匠(たくみ)の眼を見開いて、これを見守り続けるしかないのだ。

V-4 ストップウォッチのシナリオ学

●映画と料理

映画を見るときも、僕たちオタクは単に映画を楽しく見るだけで終わらない。同時に俳優やスタッフの配し方だの、SFXだの、結構理性的に見ているのだ。

中には時計をチラッチラッと横目で見ながら、

「30分だ、ここで主人公の動機が明確になったか」

「90分目、いよいよクライマックスだな」

とか考えながら見たりする奴もいる。

特に、ハリウッド映画はセオリー通りに作られていて、しかもそれぞれに料理の仕方が違っていて非常におもしろい。僕なんか、ハリウッド映画を見るときは必ず時計を見てしまう。

「そんなのは邪道だ。映画というのは、完全に没頭してみるべきだ」、という考え方もあるだろう。

が、ちょっと考えてみてほしい。たとえばすばらしいフランス料理を食べに行ったとしよう。もちろん料理そのものを純粋に楽しむのもいい。

けれど「きれー」「おいしー」「ああ、おなかいっぱい」「ごちそーさまー」で終わってしまう

だけなのはちょっともったいないなくないだろうか？
それよりは、
「これは珍しい！　フランス料理に醤油を使っている」とか
「このほのかな香り、これはターメリックが入ってる」
「焼いているのにこの柔らかさ、さっとあぶってから蒸しているとみた！」
とか考えてみる方がおもしろいに違いない。
別の店と比較してみたり、シェフに作り方を聞いてみたり「自分にとってこの店は二つ星だ！」とか評価してみたりということをする。１回のフランス料理で二度おいしい、とってもお得な楽しみ方だ。料理には材料や料理法という要素があって、それを理解した方がより楽しめる。これこそ「料理通」というもんだ。グルメ番組なんかが流行る理由もこれである。

●映画は短い方がいい

これと同じように、映画にも材料や料理法に相当するいろいろな要素がある。中でも時間ごとの映画の構成というのは、重要な要素だ。特にハリウッド映画の場合、ほとんどの作品がなんと数分のずれもなく決まっている。
というのも、ハリウッド映画は商売として少しでも儲かるようにプロデューサー側が監督に圧力をかけるためだ。
「このシーンはいらないから切れ！」、というのがその典型的なパターンだ。
プロデューサーにとって、映画は1分でも短いほどいい。早い話、90分の映画なら1日6回上映できるのが、130分なら1日4回しか上映できない。1日6回やっていれば、それだけ観客は増えるし、興行収入はアップする。

特に「少し暇ができたから何か映画でも」と考えている人は「あと1時間で上映」なら「ちょっとお茶でも飲んで待とうか」となるが、「あと2時間で上映」の場合は待ってくれない。一人でも多くの客をつかまえるために1日6回上映は大切なのだ。

おまけに、フィルムが長ければ現像代もその分高くつく。全米で興行となれば２０００本もフィルムを焼かねばならない。5分の節約も２０００倍になるのだ。日本の相場で１２０分の映画現像費は50万〜１００万円くらいかかる。それで換算すると5分の節約は何千万円単位の節約となる。

というわけで、プロデューサーは口を開けば「切れ、切れ、切れ、切れ」というのが仕事になる。それに対抗して、監督のとるべき手段はただ一つ。

「このカットは必要です、このカットがないと映画がおもしろくなくなります」、と論理的に反論することだけである。

そういうわけで、ハリウッド映画には理由のないカットは一つもない。すべて論理的に計算され、説明できるカットばかりという構成になっている。それがハリウッド映画のアベレージの高さの理由である。と同時に大体の映画が似たり寄ったりのパターンになる、というデメリットもあるのだが。

ハリウッド映画は幸か不幸か極限までシェイプアップされている。

人間はきれいにシェイプアップすると男も女も皆似たような体型になる。同様に、映画も極限までシェイプアップされていくと、恋愛映画もアクション映画もコメディ映画も皆似たような構成になる。その構成の中でいかにストーリーを動かすか、その構成にいかに様々な要素をはめ込むか、これが脚本家や監督の腕の見せ所になる。同時に、映画のもう一つの見所でもあるのだ。

さて、見事にシェイプアップした映画を鑑賞するためには時計が不可欠だ。肉体美にメジャー

●『E．T．』。ビデオ発売はCIC・ビクタービデオ。定価３８００円（税込）。

が必要なのと同じことだ。

まず時計、できればストップウォッチと自分の好きな映画のビデオを用意する。で、ストップウォッチ片手にビデオを止めながら見て、1分ごとに主人公の行動をメモする。LDならカウンターが読めるのでもっと便利だ。これをやると、今まで見えなかった映画の構成が急に見えてくる。まるで、暗闇で赤外線スコープを使ったような感じだ。

が、さすがにこれはしんどい。

僕は『ジョーズ』でこれをやったが、丸2日かかった。僕にとってこの2日間は、それまでの漠然と見ていた映画に対するイメージがバキバキと壊れていき、目からウロコがポロポロ落ちっぱなしという、非常に有意義な2日間だった。暇と根性と興味のある人にはおすすめだ。とはいえ、そんな酔狂な人はめったにいないと思うので、ここでかいつまんで説明してみよう。

●30分目に動機が語られる

2時間映画の場合、まずポイントとなるのは30分目と90分目だ。30分目までは導入部、主人公と回りの人間関係が紹介され、映画全編を通して行われる主人公の行動の動機や理由が語られる。この「動機」といわれるものをキチンと語ることが導入部の肝心なことだ。

『E.T.』では主人公がE.T.を兄貴に見せて「僕が彼を守る」と宣言するのが30分目。

『ターミネーター』の30分目はヒロインがディスコで殺されかけるシーン。これによって自分の命が狙われているのがわかり、「誰から逃げるべきか」が明確になる。

『ジュラシック・パーク』では、それまでパークに夢中だった主人公の古生物学者が恐怖に震えるシーンだ。映画の冒頭で研究していたヴェロキラプトルという最悪肉食恐竜をパークが作っていたことを知り、パークの開設に反対しはじめる。

●『ジュラシック・パーク』。ビデオ発売はCIC・ビクタービデオ。定価2980円。

●『ジュラシック・パーク』の30分目のシーン。例によって事情によりイラストで紹介。『E.T.』『ダイ・ハード』も同じ。なおこの章のシーン・イラストは伊藤剛氏。

映画内での全ての出来事がラストシーンに向かって収束するのが90分目だ。それまで事件に振り回されていた主人公は、ここから自分の力で「解決」しようとがんばり出す。ジェットコースターでいえば「最大の下り坂へ向けての頂上」となるシーンが用意されている。いわゆる「クライマックスの快感」への突入準備だ。

『E．T．』では、90分目で主人公が死んでしまったE．T．にお別れをする。しかしその直後、E．T．は生き返り、主人公は国家や大人からE．T．を連れて逃げ出す。

『ターミネーター』の90分目シーンはトラックの大爆発だ。これでターミネーターは死んだ、と安心するヒロイン。しかし炎の中からターミネーターは蘇る。「逃げているだけではダメだ。戦うしかない」とヒロインたちは思い知らされる。

『ジュラシック・パーク』では、主人公が最悪恐竜が繁殖していることを知るのが90分目。このままでは被害はますます拡がってしまう。自分が何とかしなければいけない。

●『ダイ・ハード』の主人公は30分目でビルで起こっている事件を知る

では具体的に観察してみよう。テキストは「ダイ・ハード」。大ヒットしたアクション映画だ。強盗団にハイテクビルが乗っ取られ、中にいた人は皆人質となる。ただ一人、捕まらなかった主人公が強盗団をやっつけ、自分の奥さんを含む人質全員を救出するというアクション映画だ。全世界で大ヒットしたこの映画を今から分解する。

いきなり30分目を見てみる。

強盗団に金庫の鍵を開けるように脅された社長が殺されるシーンである。主人公は隠れて見ているが何もできない。

このシーンは非常に重要だ。

●「E．T．」の90分目のシーン。

●『ダイ・ハード』30分目のシーン。

まず、それまで電話線が切れていて何か変だなと思っているだけの主人公が、ビルでおきている犯罪を知る。同時に、自分が警官であるのに、目の前で人が殺されてしまっても何もできなかったというシーンでもある。

殺された人物も重要だ。前々から仕事ばかりで別居中の奥さんに不満な主人公にとって、いちばん憎い自分の奥さんを働かせている会社の社長である。その社長が、意外にも正々堂々と会社のため、強盗団の脅しにもひるまず死んでいく。

「しまった。こいつはたいした奴だった。俺の心が狭いせいで、勝手に悪く思っていたのだ」という後悔のシーンでもある。

同時に、旧姓を使って働いている奥さんにいらだっていた主人公が、自分の妻は本気で仕事のために働いていたんだと気づくシーンでもある。さっき喧嘩別れしたその妻は、今人質になっている。

主人公が人質を助けるために行動する論理的理由も、感情的理由もこれでばっちりＯＫだ。

次に90分目を見てみよう。今まで一人隠れて何とか警察を呼んだり、こっそり強盗団の手下を一人ずつ殺していた主人公が、強盗団のボスに見つかるシーンだ。これ以降、映画は主人公と強盗団の直接の戦いへと突入する。

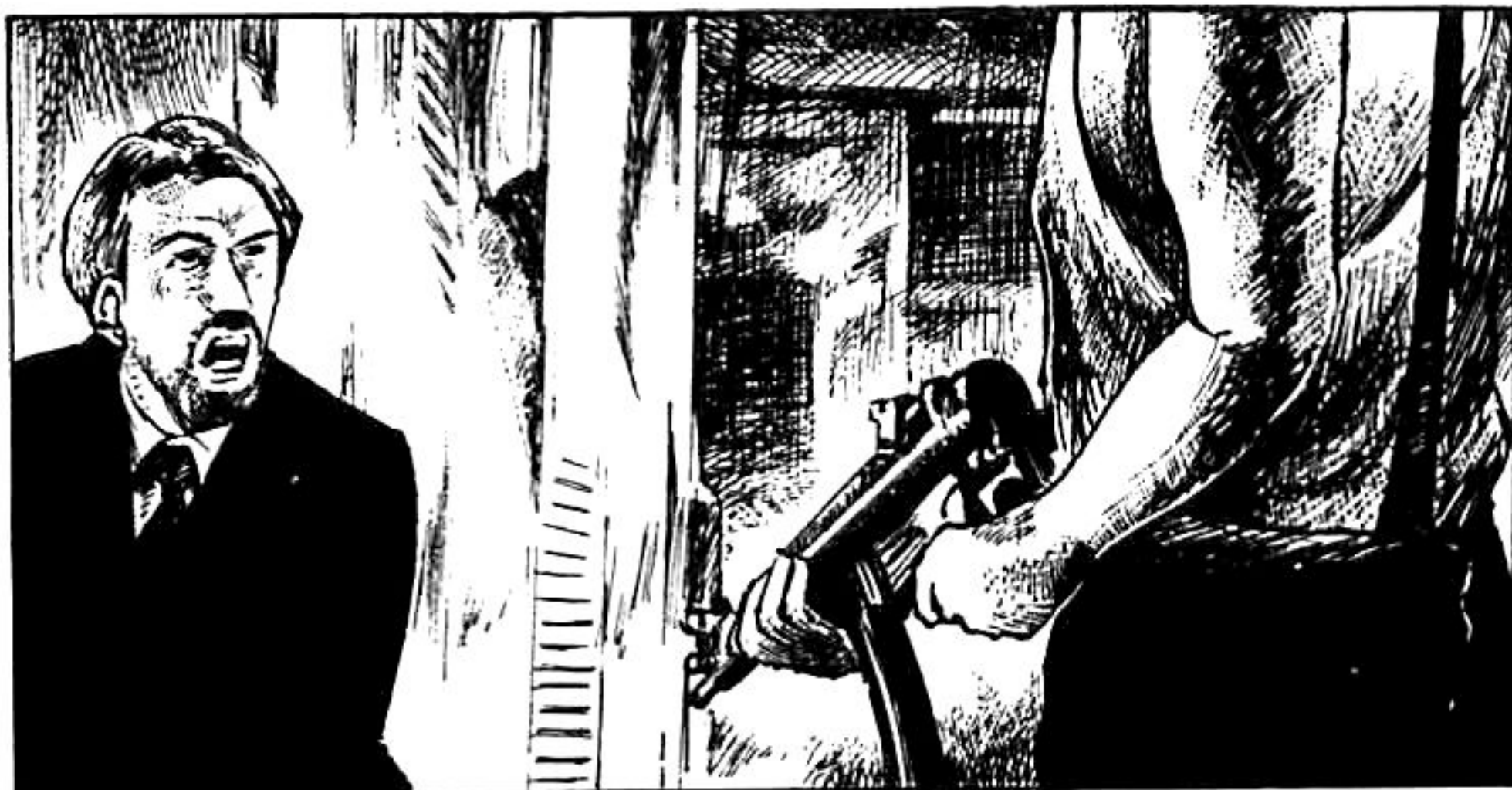
銃撃戦、足を怪我して逃げる主人公。

ＦＢＩが電源を切ったせいで開く金庫。

屋上の爆弾を見つけ知らせようとする主人公。

強盗団の幹部に見つかる主人公。

幹部との戦い。

金庫の有価証券類をもって逃げるボス。

●『ダイ・ハード』の90分目のシーン。

幹部をやっつける主人公。
主人公消防ホースを巻き付け屋上から下の階へ。
ボスとの戦い。
この90分目からラストまでは、息もつかせぬ展開になっている。

●60分目で事件は社会問題に発展する

では30分目から90分目の中盤はどうだろう。これもハリウッド映画にはパターンがある。動機をもって行動する主人公が様々な障害にあって、結局クライマックスの行動をとる、というのがセオリー通りの中盤展開。この1時間の間に主人公の行動はことごとく失敗し、どんどん追いつめられていく。

30分目から90分目までの中間60分目、映画においてもちょうどド真ん中の60分目が映画の「転回点」だ。この時点でストーリーは折り返し点を過ぎ、いよいよ本質的な問題が浮上してくる。

また、60分目で映画内の事件は「社会的事件」になる。主人公の行動が全体に影響を与えたり、世間が注目しはじめたり、という奴だ。この「社会性の導入」がうまく行かないと映画のスケールが小さくなってしまう。

『E．T．』では、真夜中の森に通信機をセットしにいくのが、60分目。E．T．を家に隠すだけじゃなく、故郷の星に返してやらなくてはいけないと主人公が決意するが、国家にE．T．を知られてしまう、という転回点だ。

『ターミネーター』ではヒロインが保護されていた警察署が破壊され、荒野で一夜を過ごすシーンが60分目。ここでヒロインは未来から来た青年がずっと昔から自分を愛していたことを知り、二人は結ばれる。この映画の本質が「アクションSFの皮を被った恋愛映画」であることが明ら

かになる。
『ジュラシック・パーク』では60分目は嵐の中、探険車がエンストするシーン。いよいよティラノサウルスが襲ってくる直前の場面だ。ようやっとこのあたりから「ジュラシック・パークの恐怖」が始まる。
では『ダイ・ハード』で見てみよう。
60分目は主人公が帰ろうとするパトカーの上に犯人の死体を落とすシーンだ。これによって、ようやく警察は事の重大さに気づき動き出す。
30分目から60分目はずっと主人公が警察に知らせようとし、警察は信じない、しかも警察に知らせる行動により強盗団に居場所を知られ危機にさらされる、という展開だ。
まず主人公は一人で見回りに来た強盗団の手下を殺し、エレベーターでボスたちのいる階へおろす。ここで宣戦布告をして、動揺させると同時に犯人たちの会話を盗み聞きして人数や居場所、誰がボスかといったデータをメモする作戦だ。
殺した手下から奪ったトランシーバーで警察へ通報。
しかし、信じてもらえない。
通報したため犯人たちに隠れ場所が見つかり銃撃戦。
必死で逃げる主人公。
やっと警察がくる。
とぼける犯人たち。
帰ろうとする警察。
主人公が異常を知らせるため、窓を割る。しかし警察は気づかず、手下がやってきてしまう。
手下を射殺する主人公。異常なしを報告するパトカーに落ちる死体。逃げるパトカー。撃たれて

●『ダイ・ハード』の60分目のシーン。

●『ダイ・ハード』の30分目から60分目のシーン。

壊れるパトカー。
警官、ようやく本部へ報告。
ここまでが中盤前半だ。主人公の行動、状況の変化、主人公の行動、状況の変化、とピンポンのラリーのように気持ちよく進む。しかも、すべて合理的で、特に中盤以降「たまたま」といった要素はほとんどない。見事な脚本だ。

●60分目から90分目の間に主人公はますます不利になる

次に、中盤60分目以降、クライマックス90分目までを見てみよう。60分目以降90分目までは、クライマックスをすぐ後ろに控えてアクションは押さえ気味で、主人公は前半ほど活躍しない。かわりにこの事件が社会的になったことによって、ますます不利になっていく主人公の立場が描かれる。

警官たち突入する。
突入部隊撃たれる。
装甲車発進、ミサイルで破壊される。
ニュースで主人公のプロフィールを知るボス。
ボス、起爆剤をよこせと主人公を脅す。
断る主人公。
警官にまで責められる主人公。
ボス、政治テロを装うため政治犯の解放を要求、完全にだまされている警察。
ＦＢＩが来る。
ここまでが中盤後半部だ。

●『ダイ・ハード』の60分目から90分目のシーン。

前半部が単に隠れ場所を知られるという追いつめられ方だったのに対し、後半は役に立たない警察、自分のいうことを聞かない警察、強盗団にだまされている警察、自分のプロフィールを敵に知らせるマスコミ、と社会的・心理的に追いつめられていく。ここまで追いつめられているからこそ、90分目以降の主人公の超人的活躍に一も二もなく拍手喝采をおくれるのだ。

●15分毎に見ると伏線がわかる

これが、シェイプアップされた映画の30分ごとの構成だ。人間でいうと、スリーサイズというところだろう。これをもうちょっと細かく見ると、またおもしろい。

たとえば導入部15分目は主人公が奥さんと喧嘩別れするシーン。

これ以降、主人公は奥さんとずっと会えない。どうしても奥さんを助けたいと思う原因のシーンである。同時に奥さんと喧嘩してスネた主人公はパーティに出ない。そのため、ただ一人強盗団に見つからなくてすむ、という説明のシーンでもある。導入部30分で描かれている主人公の動機のもっとも中心となるシーンだ。

また、45分目を見てみよう。

コンビニでドーナッツを買っている気楽な警官に警察からビルを調べるよう連絡が入る。ビルを見上げる警官、ビルの屋上に光り、銃撃戦の光だが気がつかない。

これも、中盤前半部で主人公が警察に異常を知らせるという話の中で象徴的

●『ダイ・ハード』『ターミネーター』『E.T.』『ジュラシック・パーク』の時間経過とストーリー展開

	10分	30分	45分	60分	75分	90分	LAST
	主人公の満たされない状況・キッカケ	主人公をラストまで向かわせる動機付け	状況の変化	転回点	引き返しのつかない行為	クライマックスへの行動	ラスト
ダイ・ハード	ジョン、妻の勤務先のハイテクビルを訪ねる。奥さんは仕事に夢中。	ジョンの眼前で射殺されるタカギ社長。	警察、ハイテクビルが乗っ取られたことを知る。	ジョン、ハンスに宣戦布告。	FBIの装甲車、ミサイルに破壊される。	ジョンとハンス、屋上で互いの正体を知らずに対面。	ジョンと妻、キス。
ターミネーター	サラのつまらない日常。	T-800、ディスコで暴れる。サラはカイルに助けられる。	カイルとサラ、車でT-800から逃げる。状況説明。	荒れ地に隠れる二人。	サラとカイル、結ばれる。	T-800炎上。安心する二人。炎の中からロボット。	一人旅立つサラ。
E.T.	エリオット、納屋のE.T.に気付く。	エリオット、兄にE.T.を見せる。	エリオットとE.T.シンクロする。E.T.は星に帰りたい。	E.T.は送信機を作る。	エリオット、瀕死のE.T.を母に見せる。	エリオット、E.T.に最後の言葉。	E.T.は宇宙に帰る。
ジュラシックパーク	恐竜学者のグラント、ハモンド社長に誘われる。	グラント、超凶暴恐竜・ラプトルを作ったことを知る。	マルコム、ジュラシックパーク崩壊を予言。	停電と嵐の中、探険車が止まってしまう。	グラント、子供達を助ける。	グラント、ラプトルが繁殖してることを知る。	グラント達、脱出に成功。

だ。
半信半疑の警察、ビルの屋上では銃撃戦、気づかない警官と、すべての要素が入っている。
中盤後半分の真ん中75分目は、炎上する装甲車。もう説明するまでもないだろう。
こうやって細かく見ていけばいくほど、また新しい発見があるわけだ。見過ごしていた伏線もいくつも見つかったりするが、やはり中心は30分目と90分目だろう。

●おさらい

『ダイ・ハード』以外の作品の構成を、簡単におさらいしてみよう。
まずは『E.T.』。
30分目は、主人公が兄にE.T.を見せるシーン。それまで驚いたりかわいいと思ったりしていたE.T.を、自分がかくまうと宣言するシーンだ。
90分目は死んだと思ったE.T.に、主人公が別れを告げるシーン。これ以降、E.T.と主人公はNASAから逃げてUFOまで自転車で走る、というクライマックスになる。
中盤の真ん中60分目は、E.T.が送信機を作るシーン。それまでE.T.を隠していればよかった主人公は、E.T.が外に出たがったり病気になったりで守ることがどんどん難しくなっていくわけだ。みごとに30分ごとの構成になっている。

お次は『ターミネーター』。
未来からヒロインを殺しに、殺人ロボットが来る話。同じ未来から来た男がヒロインを助け、本人は死んでいくというSFアクション恋愛映画だ。
これの30分目を見てみよう。ヒロインを殺そうとするロボットと未来男が撃ち合うシーン。こ

●『ターミネーター』の30分目のシーン。アスキー映画の好意により、『ターミネーター』に関しては、シーン写真で紹介。

こまではなぜか自分は狙われているらしいということしかわからなくておびえていたヒロインが、ロボットが自分を殺そうとしていることを知り、とにかく未来男と逃げることを決意するシーンである。

次に90分目は燃えて死んだと思ったロボットが動き出すシーン。これまで隠れていたり、乗り物に乗っていたりで直接ぶつかることのなかったロボットと、生身で対決することになるシーンでもある。

このあとはクライマックス、ロボットも主人公たちもどんどん怪我をしたり壊れたりして互いに追いつめられていく。

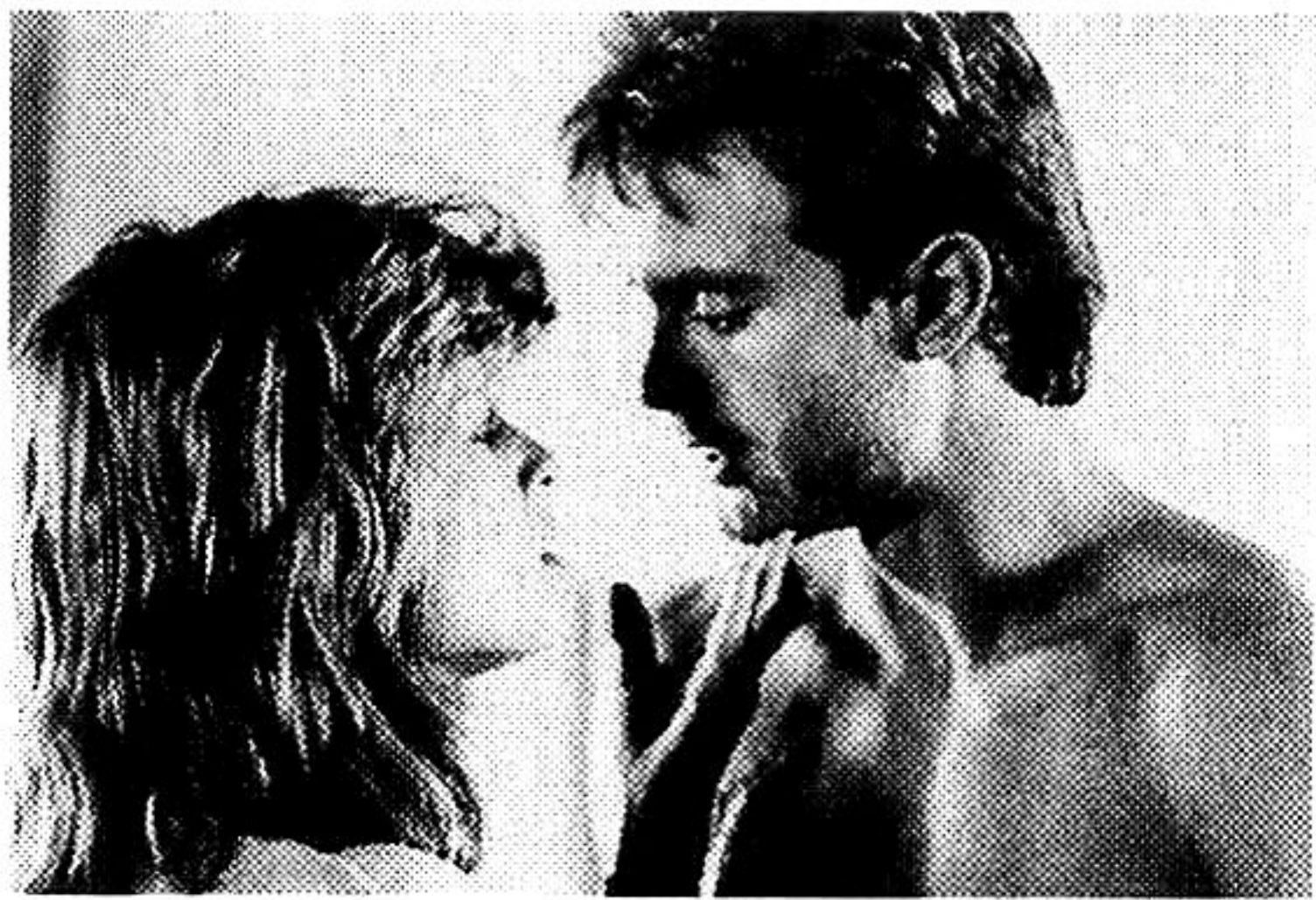
ではど真ん中60分目を見てみよう。ロボットに全滅させられた警察からヒロインと未来男が逃げ出すシーン。これによって、この事件が社会的になる。と同時にヒロインが「未来男は頭がおかしいのでは?」と疑っていたのが、頼れるのは未来男しかいないと自覚するシーンでもある。

60分目から90分目は中盤後半、クライマックスを後ろに控え、比較的穏やかなシーンだ。未来男とヒロインが逃避行の中結ばれる。また、ヒロインの気のゆるみから実家へ電話して居所を知られてしまうシーンも含まれる。結果的にクライマックスへとなだれ込むことになる。同時に「自分なんか」と思っていたヒロインが、未来男から自分の未来の使命と自分に対する憧れとを聞かされ、意識を変えるシーンでもある。これがクライマックスのヒロインのがんばりにつながるわけだ。こうしてクライマックスの戦いへと、あらゆる事件がセッティングされていくわけだ。

●ハリウッドのプロデューサーになったつもり

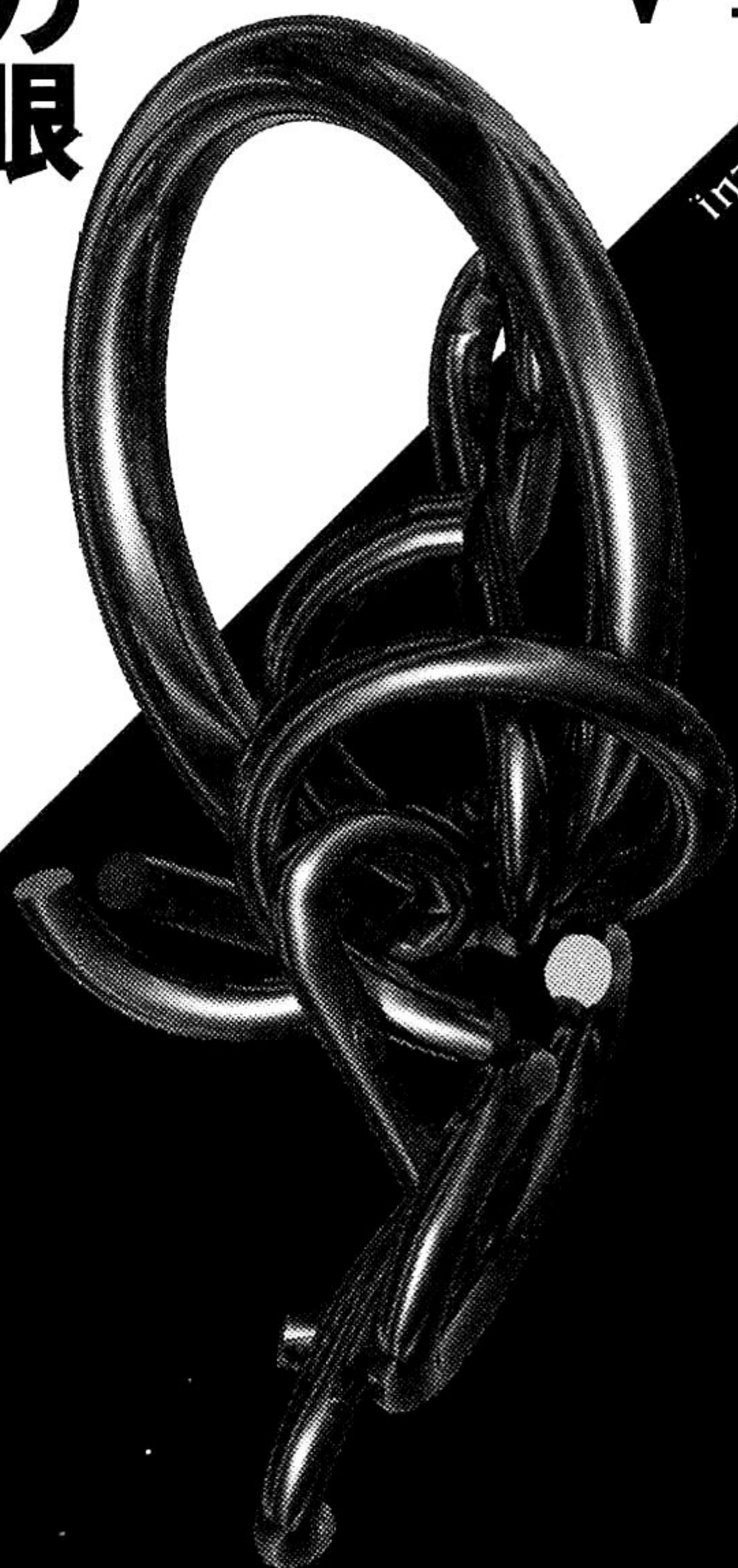
さて、ここまで読んで見たことがある人なら気がついたと思うけど、自分の記憶している話と

●『ターミネーター』の90分目のシーン。

●『ターミネーター』の60分目から90分目のシーン。

ずいぶん違って見えたのでは？　と思う。
たとえば『ダイ・ハード』。映画について話すとき、普通は自分の感情といっしょに話してしまう。
「主人公をやってるブルース・ウィリスがかっこいいのよね。足を怪我して、血を流しながら戦うとこなんかドキドキしちゃう」とか、「悪役も頭が良くてクールでいいのよ。やっぱり悪役がかっこいいほど主人公もよく見えるってなモンよね」とか、「ハイテクビルだからこそ、いったん乗っ取られたときはこわいんだよな」とか、単なる感想にしかならない場合が多い。
この感想は料理の例で話した「わーきれー」「おいしー」「ごちそうさまー」と同じだ。実は映画も料理と同じ。理想の形をめざして人間が設計したものだから、基本もあれば応用もある。で、その基本の基本がさっき説明した60分目、90分目という分刻みの構成なのだ。これによって脚本家や監督といったクリエイターたちが何をめざしていたのかを推察することができる。同時にそのおもしろさがどう成功したのか、どう失敗したのかまで論理的に説明できてしまうことも多い。
たとえば「なるほど、30分目以降で重要人物が初めて登場している。これじゃダメだ」とか、「90分目過ぎても主人公が悩んだり困ったりしないぞ。やれやれ、これじゃクライマックスが引き立たないわけだ」とか、いっぱしの批評もできてしまうのだ。
君も一度、ハリウッドのプロデューサーになったつもりで映画評をやってみることをおすすめする。結構改良点が見つかったりしておもしろいと思うぞ。

VI

「通」の眼

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

VI-1 少年マンガ国盗物語

●事情通だけが知るおもしろさ

歴史の授業がおもしろくてたまらない人はあまりいないだろう。荘園の成立がどうだの、大化の改新が何年だの、とにかく暗記することが多すぎて、うんざりさせられるというのが、大方の感想だ。ところが、テレビの歴史大河ドラマが好きな人はいっぱいいる。

歴史の授業と大河ドラマの差は何だろう。それは、その中に登場する人間のキャラクターを理解しドラマを見いだすことができるかどうか、というところにある。だから、自分の上司を「切れるけどワンマンな信長タイプだな」とか「ゆっくり他人が弱るのを待ってる家康タイプだな」とか考える、にわか歴史ファンも珍しくない。自分の上司を信長や家康にたとえるのも、要するに「キャラクター」を見ているわけだ。

もし、それらのキャラクターがぶつかりあい悩み、成長するドラマを見いだすことが出来れば、味気ない歴史年表に隠された壮大な絵物語を見通すことが出来る。

アニメや特撮・マンガといったジャンルの作品も、無名のスタッフたちが功なり名を挙げるために作られたものだ。クリエイターたちの自分を認めてほしい、有名になりたい、ひと儲けしたい、といった欲望と、個々人の個性がぶつかりあって、様々なドラマが生まれ、いくつもの伝説

が語り継がれることになる。
映画の都ハリウッドも離婚や不倫・麻薬中毒・犯罪という、スターたちの「ハリウッド・スキャンダル」とともに栄えてきた。
日本のプロ野球人気も、観客の興味の本質は試合そのものではない。監督の親バカや選手と球団の対立・外人選手の日本批判・トレードの悲喜劇、といった東スポ的なスキャンダルにファンは熱中するのだ。
これを読みとり、楽しむ野次馬根性、ジャーナリスティックな視点を「通の眼」と呼びたい。事情通・業界通という意味だけではない。老舗の伝統や格式に理解を見せ、ビギナーを奥深い世界へと案内する「通人」の視点だ。
オタクの持つ「通の目」を見開くと、マンガ界にもアニメ界にもＳＦＸ界にも模型界にも様々な人間ドラマを見つけだすことができるのだ。

●ラーメン屋のマガジン、マン研のサンデー、網棚のジャンプ

オタクの言葉に「ラーメン屋のマガジン、マン研のサンデー、網棚のジャンプ」というのがある。３誌の特徴を見事に表した言葉だ。
暴走族ものやスポ根が多い『少年マガジン』はラーメン屋で読まれるし、都会的センスでマニア相手の『少年サンデー』は高校のマンガ研究会部室によく似合う。そしてバカみたいに売れている『少年ジャンプ』は電車の網棚に捨てられている、といった意味だ。
マンガを読むときも、ただおもしろいかどうかだけで楽しんでいるのは素人だ。
自分の好きなマンガの作家名を知らない、という言語道断の輩はともかく、好きなマンガ家を追いかけたり発掘したりしているだけではまだまだ「通の眼」の修行が足りない。

では、何を見るのか。
たとえば、週刊少年マンガ誌の歴史がある。
少年マンガ誌にはそれぞれ編集部ごとのカラーやポリシーがある。それは、今も昔も変わらない伝統的なものだ。
「週刊マンガというのは、マンガ家が描くわけじゃない。マンガ家が描くのはただのマンガだ。その〝ただのマンガ〟をプロの場で通用する〝週刊マンガ〟に仕立てるのが編集者だ。編集者なくして商業マンガはあり得ない」
というのがマンガ編集者の言い分だ。
これは決して的外れなことではない。老舗の出版社が経営建て直しを計って、起死回生の策としてマンガ雑誌を創刊する。しかしなぜか全部、失敗する。これには理由がある。
表面的な理由としては「老舗の出版社にはマンガのわかる編集者がいない」というのがある。「お堅い文藝なんかやってたエリートたちにマンガのことがわかるのか？ ケッ」ってな感じでいかにもわかりやすい理由だ。しかしこれでは本質を見失ってしまう。老舗の出版社が必ず失敗する理由。それは「商業マンガは編集が作る」という原則を理解していないからだ。
まず老舗の彼らはマンガ家と直接、コンタクトを取りたがる。メジャーなマンガ家が原稿を描いてくれさえすればマンガは出来る、と思っているからだ。だから依頼のときに「先生の好きなものを描いてください」などと口走ってしまう。確かにこれで「マンガ」は出来上がる。しかしこれは決して「商業マンガ」ではない。どんなにスーパースターになろうとも、マドンナでさえ、プロデューサーを必要とする。それほど「商業性」というのはアーティストだけでは維持できないものだ。
さて、「ただのマンガ」を「商業マンガ」に仕立てるプロデューサー•編集者だが、当然、その

ノウハウは出版社によってまったく別物である。現に、現在活躍している週刊少年マンガ誌も、それぞれ編集部の方針によってまったくカラーの違うマンガ誌になっている。
そのカラーは、時代を経てもあまり変わらない。そのため、時代によってそのカラーが受け入れられてものすごく売れたり、逆にさっぱり売れなかったりする。
これがおもしろいのだ。

●サンデー、トキワ荘メンバー獲得に成功

『少年サンデー』は59年、『少年マガジン』と同時に創刊された。出版界の名門一つ橋グループのリーダー・小学館がサンデーを出せば、もう片方の名門音羽グループのリーダー・講談社もマガジンを創刊する。双方、二大名門のメンツにかけてこの戦いは負けられない。
この2誌に途中から参戦した『少年ジャンプ』『少年チャンピオン』を交えながら、「少年週刊マンガ戦国時代」ははじまった。
現在、少年週刊マンガ誌の王者はジャンプ。発行部数は600万部を越える世界でも類のないバケモノ雑誌だ。しかし昔からジャンプが王者であったわけではない。創刊当時、ぶっちぎりの売れ数を誇っていたのはサンデーだったのだ。
なぜだろうか?
この大成功の一番の理由は、なんといっても神様・手塚治虫を中心とした、いわゆる「トキワ荘」メンバー獲得に成功したことだ。
週刊少年マンガ雑誌を創刊する――この未曾有のプロジェクトに対してサンデー編集部はまず、マンガの神様・手塚治虫の説得工作から着手した。この作戦は見事成功。当時既に小学館の月刊マンガ誌で華々しく活躍していた手塚治虫をはじめとする人気マンガ家が、サンデーに続々

参加した。
そのため、サンデーは創刊当時から寺田ヒロオの『スポーツマン金太郎』や藤子不二雄の『海の王子』など、人気作家が目白押しだった。手塚自身も創刊号から『スリル博士』を連載はじめ、その後も『Oマン』『キャプテン・ケン』『白いパイロット』とサンデー誌上で人気連載を続けた。当然売れ行きはマガジンを大きく引き離し、このときの成功はサンデー編集部に大きなポリシーを植え付けることになる。
それは、「人気・実力のある作家を起用して、得意分野の作品を描いていただく」というポリシーだった。「トキワ荘」メンバーたちに対しても、この編集ポリシーは受け入れられ、「サンデーは描きたいものが描ける」の噂はマンガ家仲間にも拡がった。その結果マンガ家たちはサンデーに殺到し、続々と人気作品が生まれた。
横山光輝の『伊賀の影丸』、小沢さとるの『サブマリン707』、赤塚不二夫の『おそ松くん』、藤子不二雄の『オバケのQ太郎』。こんな連載をズラリと並べられたのだから、マガジンに勝ち目があるはずはない。
この「第1期サンデー黄金時代」は66年頃まで続く。その後の現在までサンデーは常に「人気・実力のある作家を起用して、得意分野の作品を描かせる」という作家本位制を守り続けている。

●マガジン、手塚治虫の逆鱗に触れた盗作事件

これに対して創刊間もないマガジンは、売れっ子マンガ家を全部サンデーに持っていかれて途方に暮れていた。
サンデー、マガジン創刊当時は月刊マンガ誌の黄金時代。マンガ家たちは月に1回の締め切り

に追われていた。そこへ突然週刊誌の仕事も受けてしまったから大変だ。いきなり月に4回もの締め切りに追われることになる。貧乏根性が染み着いていたマンガ家たちは、みんな月刊誌の連載を一つもキャンセルしないで週刊マンガの仕事も受けたからだ。

当然、人気や実力のある作家は殺人的な忙しさに追われていた。マンガ家も編集者も今まで経験したことのないパニックだった。

こんな状況の中、新参者のマガジンは作家獲得戦争で完全に少年サンデーに負けてしまったのだ。結果、両誌には30万部以上の部数差が出た、といわれている。

このままでは、マガジンは、創刊したはいいけど潰れてしまう。音羽グループ講談社のメンツにかけて、この週刊少年マンガ誌戦争に負けるわけにはいかない。

そこで当時人気ナンバーワン作家・手塚治虫の連載を、「何としても取ってこい！」という至上命令が講談社上層部からマガジン編集部に出される。編集部員は毎日、他誌編集者の「何しに来た」という視線に耐えながら手塚宅へ足繁く通う。そしてついに手塚を拝み倒して、なんとか連載を開始させることに成功した。

ところが、鳴り物入りではじまった大型連載『W3（ワンダー・スリー）』はほんの数週間で打ち切りになってしまう。その原因は同じマガジン誌上ではじまった連載『宇宙少年ソラン』だ。その連載でマスコットとして登場する宇宙リスのチャッピーは、手塚のサンデーの新連載『ナンバー7』に登場する予定だった宇宙リスとまるまる同じものだった。誰かスパイしたのか、この真相は未だ、藪の中だ。

とにかくおかげでせっかくの新連載『ナンバー7』はお蔵入りになってしまう。アニメ化の話も当然、オジャンだ。激怒した手塚治虫は、即座にマガジンの連載『W3』を中止する。と同時に、サンデーで『W3』の新連載を再開してしまった。『宇宙少年ソラン』の連載開始が65年の

20号、マガジンからところを変えてサンデーで『W3』が再開したのが23号、わずか3週間の即断即決だった。

この一件でマガジンは手塚治虫だけでなく、彼を師と仰ぐトキワ荘系の人気マンガ家とも疎遠になりはじめた。悪いことは続くもので、翌年にはマガジンの中で唯一アニメ化された人気マンガ『エイトマン』のマンガ家・桑田次郎が拳銃の不法所持で逮捕されてしまい、連載打ち切りとなってしまう。

その後も連載になかなか人気が出ない。事実、創刊4年目の63年まで、マガジンではどの連載も2年以上持たなかった。まさにマガジン絶体絶命のピンチだった。

●マガジン、貸し本マンガ作家起用で、「劇画」に活路を見出す

「週刊マンガ連載なんて人間の出来る作業じゃない。マンガ家によるマンガ、は月刊誌が限度だ。これからの週刊マンガ時代に勝ち残るには、映画のような製作体制、すなわち〝集団作業としてのマンガ制作〟を確立しなければいけない」

今までの苦い経験をもとに、マガジン編集部はこう考えるようになっていた。マンガ家を励ましたり、ネタを提供するだけではダメだ。マンガは編集者が作らなくてはいけない。

編集者がまず、どんなマンガを載せるのかを決める。必要ならば、シナリオライターも雇う。そしてその話にもっとも相応しい絵柄のマンガ家を選んで、マンガを描かせる。作家の好みは関係ない。事実、『巨人の星』の川崎のぼるは野球マンガなんか描いたこともなかったし、『あしたのジョー』のちばてつやはボクシングのルールさえ知らなかった。

「編集者はプロデューサーだ!」

しかしこのまったく新しいコンセプトは当然、トキワ荘を中心とするマンガ家たちには嫌われ

少年マンガ国盗年表

【表の見方】
▼グラフの縦軸は、岡田斗司夫の独断による各マンガ雑誌の「勢い」を表す。
▼表中の「始○終○継○」の「始」は年間連載開始本数、「終」は終了本数、「継」は年間継続本数を表す。
▼表中の【マ】【サ】【ジ】【チ】は各々「マガジン」「サンデー」「ジャンプ」「チャンピオン」を示す。
▼マンガ名は年間連載データをもとに記したため、連載開始年数とは異なる場合がある。

【参考資料】
▼竹熊健太郎『私とハルマゲドン　オタク宗教としてのオウム真理教』(太田出版)
▼竹内オサム『戦後マンガ50年史』(筑摩書房)
▼松岡正剛／監修・編集工学研究所／構成　『情報の歴史』(NTT出版)

時代：第一期サンデー黄金期(手塚／トキワ荘全盛期)

各マンガ誌の勢い(▲高／低▼)

サンデー
始9終3継2
【サ】・スポーツマン金太郎(寺田ヒロオ)
・海の王子(藤子不二雄)
・Oマン(手塚治虫)

始8終10継3

手塚治虫・トキワ荘
一派の獲得に成功

始5終4継3

始6終7継3
【サ】・伊賀の影丸(横山光輝)

始3終3継3
【サ】・おそ松くん(赤塚不二夫)

手塚治虫・トキワ荘
全盛(〜66年頃)

始7終3継4
【サ】・サブマリン707(小沢さとる)

始8終6継5
【サ】・オバケのQ太郎(藤子不二雄)

※少年サンデー創刊号

忍者マンガブーム

▼サンデー第一期黄金期のラインナップ
・オバケのQ太郎
・おそ松くん
・サブマリン707
・伊賀の影丸

※第一期黄金期の少年サンデー

※戦記ものブーム時の少年マガジン

戦記ものブーム

※劇画路線突入時の少年マガジン

マガジン
始8終2継2

始5終9継1
【マ】・13号発進せよ(高野てるよし)

どの連載も2年以上
もたず低迷

始8終8継2
【マ】・ちかいの魔球(福本和也／作・ちばてつや／画)

始8終8継2
【マ】・チャンピオンズ(梶原一騎／作・吉田竜夫／画)

※低迷期の少年マガジン

関西で活躍していた
貸本作家を吸収

始10終8継3

始5終4継5
【マ】・黒い秘密兵器(福本和也／作・一峰大二／画)
・8マン(平井和正／作・桑田次郎／画)
・紫電改のタカ(ちばてつや)

始10終6継7
【マ】・丸出だめ夫(森田拳次)

人気連載「8マン」の
作者・桑田次郎逮捕

「ワンダー3」事件で
手塚治虫の獲得に失敗

三代目編集長・内田勝
グラビア・劇画路線へ
・ワタリ(白土三平)
・ハリスの旋風(ちばてつや)
・墓場の鬼太郎(水木しげる)

貸本マンガ(関西)

年代	'65年	'64年	'63年	'62年	'61年	'60年	'59年
主な社会の出来事	▼米軍北ベトナム爆撃開始／べ平連発足 ▼中国で文化大革命 ▼大学進学率70%を超す ▼大学生10万人突破 ▼名神高速道路開通	▼銀座にみゆき族 ▼ヒッピー文化拡大 ▼東京オリンピック開催 ▼TV普及台数1400万台突破	▼大鵬全盛期 ▼J・F・ケネディー暗殺 ▼共働き増加／カギっ子 ▼坂本九「見上げてごらん夜の星を」流行	▼キューバ危機 ▼M・モンロー没 ▼ファイティング原田、世界チャンピオンに	▼初の有人ロケット打ち上げ成功 ▼「スーダラ節」「上を向いて歩こう」流行 ▼睡眠薬遊び流行	▼安保・全学連 ▼タカラ「ダッコちゃん」ブーム ▼カラーTV放送本格的に開始	▼キューバ革命 ▼皇太子成婚／TV普及台数爆発的増加 ▼「朝日ジャーナル」「週刊文春」「週刊新潮」など週刊誌創刊ラッシュ
主なマンガ界／オタク界の出来事	※「おそ松くん」のギャグ「シェー」流行語に ※「大学生がマンガを読む」と問題に ※映画「大怪獣ガメラ」(大映)公開 ※マガジン「ワンダー3」事件 ※「8マン」作者・桑田次郎逮捕	※週刊少年誌隆盛 ※「月刊漫画ガロ」(青林堂)創刊 ※TV「ひょっこりひょうたん島」放映開始	※円谷プロ設立 ※「週刊少年キング」(少年画報社)創刊 ※「週刊マーガレット」(集英社)創刊 ※「週刊少女フレンド」(講談社)創刊 ※「鉄腕アトム」TV放映開始	※TV受信台数増加に伴い貸本屋減少 ※手塚治虫・トキワ荘全盛期(〜66年頃)	※月刊児童誌休刊相次ぐ ※虫プロダクション動画部設立 ※貸本マンガでアクションもの全盛 ※「サスケ」「伊賀の影丸」など忍者マンガブーム ※映画「モスラ」(東宝)公開	※戦記マンガ全盛	※「週刊少年サンデー」(小学館)創刊 ※「週刊少年マガジン」(講談社)創刊 ※サンデー、手塚治虫・トキワ荘グループの獲得に成功 ※子供マンガのTV化盛ん

東京オリンピック／高度経済成長　TVの普及台数増加　週刊少年マンガ誌の誕生

た。自分たちの作家性を否定されたのだから当然だ。このコンセプトに従ってくれるマンガ家を捜さなくてはならない。

そこで考え出したのが、関西で貸本マンガ家として活躍しているマンガ家たちの起用だった。この「マンガ界の野武士たち」をマガジン編集部は大胆に起用する。

60年代後半からマガジンで白土三平の『ワタリ』や、さいとうたかおの『無用ノ介』といった大人向け連載が始まった。それまでの「夢があって、楽しくて、子供向け」といったマンガのイメージを覆す絵とストーリーを、マガジン編集部は「劇画」と大々的にアピールした。

この「劇画」に読者は熱狂した。

今までマンガ雑誌の読者だった子供たちも、創刊から7～8年過ぎ、そろそろ思春期にさしかかっていた。日本自体も60年代末の学生闘争時代へと向かいつつあって、それまでの「明るく楽しい子供マンガ」が受け入れられる土壌が崩れつつあったのだ。

そんな時代、ニヒルでクールでスピーディな劇画の描写やストーリーは読者を虜にした。「大学生がマンガを読む」といわれはじめたのも、この時代からだ。

もう一つ、マガジンの躍進には「ＳＦブーム」も見逃せない要素だ。67年にはウルトラマンの放映が開始され、69年にはアポロ計画、70年には万博で日本中がわき返り、その影響を受けて日本中でＳＦブームが起きていた。

マガジン編集部はこのＳＦブームを素早く導入。『幻魔大戦』や、『サイボーグ００９』など、次々とヒットを飛ばし、マガジンの売り上げは急激に増加した。

66年、ついにサンデーの二大主力連載『伊賀の影丸』『オバケのＱ太郎』が終了した。同じ66年、マガジンでは『巨人の星』の連載が開始する。67年には『天才バカボン』、そして68年には『あしたのジョー』が始まった。

チャンピオン隆盛期
ジャンプ隆盛期

第一期マガジン黄金期（劇画全盛期）

オイルショック

「アシュラ」が
有害図書指定

100万部突破!!

大伴昌司のグラビア
横尾忠則の表紙

始9終5継9　始11終10継9　始3終5継9　始4終2継10

大人向けになっていた
マガジンに大打撃

▼マガジン第一期黄金期のラインナップ
・巨人の星
・サイボーグ009
・天才バカボン
・無用ノ介
・ゲゲゲの鬼太郎

SFブームにのった
「サイボーグ009」
「幻魔大戦」を連載

新連載乱発するが
短命に終わり混迷

劇画ブーム

不況時にジャンプの
破天荒路線うける

※横尾忠則の表紙の少年マガジン

SFブーム

劇画路線ヒット
読者層高年齢化

サンデー

始10終13継2
【サ】・スーパージェッター（久松文雄）
・ブラック団（つのだじろう）

【ジ】・包丁人味平（牛次郎／作・ビッグ錠／画）

始4終6継8
【マ】・ゲゲゲの鬼太郎（水木しげる）
・あしたのジョー（高森朝雄／作・ちばてつや／画）

二大主力連載
「オバケのQ太郎」
「伊賀の影丸」終了

※少年チャンピオン創刊号

始10終10継8
始9終8継7
【ジ】・アストロ球団（遠崎史朗／作・中島徳博／画）

始14終12継3
【サ】・パーマン（藤子不二雄）
・アニマル1（川崎のぼる）

【チ】・ブラックジャック（手塚治虫）
・うしろの百太郎（つのだじろう）

始10終12継5
【ジ】・ド根性ガエル（吉沢やすみ）

始12終13継3
【サ】・もーれつア太郎（赤塚不二夫）
・21エモン（藤子不二雄）

始10終9継7
【マ】・天才バカボン（赤塚不二夫）
・無用ノ介（さいとうたかを）

始13終12継2
始10終11継3

マガジン

【チ】・ドカベン（水島新司）
・ふたりと5人（吾妻ひでお）

始10終8継8

「ハレンチ学園」
性描写が問題に

始7終8継7
【マ】・巨人の星
（梶原一騎／作・川崎のぼる／画）
・悪魔くん（水木しげる）
・サイボーグ009（石森章太郎）

始11終12継4

始14終8継4
【ジ】・トイレット博士（とりいかずよし）
・漫画ドリフターズ（榎本有也）

少年ジャンプ
（集英社）創刊

「あしたのジョー」
終了

始8終4継4

ジャンプ

始15終10継3
【サ】・人造人間キカイダー（石森章太郎）
・レッツラゴン（赤塚不二夫）

【チ】・バビル2世（横山光輝）

始7終2継2
【ジ】・ハレンチ学園（永井豪）
・男一匹ガキ大将
（本宮ひろ志）

始8終9継6
【サ】・漂流教室（楳図かずお）

【チ】・やけっぱちのマリア（手塚治虫）

チャンピオン

少年チャンピオン
（秋田書店）創刊

※少年ジャンプ創刊号

'73年

▼第4次中東戦争勃発
▼オイル・ショック
▼トイレットペーパー買い占め騒動／紙不足
▼アメリカ軍、ベトナムから撤退
▼巨人V9達成

※オイルショックによる紙不足で全マンガ誌赤字に転落
※虫プロ倒産
※映画『日本沈没』（東宝）公開
※TV『ドラえもん』放映

'72年

▼連合赤軍浅間山荘事件
▼日中国交回復／パンダ日本へ
▼田中角栄『日本列島改造論』
▼グアム島で元日本兵・横井庄一発見
▼パイオニア10号太陽系脱出計画

※TV『科学忍者隊ガッチャマン』放映
※TV『人造人間キカイダー』放映
※仮面ライダースナック
※『ビッグコミック・オリジナル』（小学館）創刊

'71年

▼ベトナム反戦運動激化
▼ニクソン・ショック
▼円高開始1ドル308円に
▼カップヌードル発売

※長谷川町子キャラクター無断使用で訴え
※TV『仮面ライダー』放映、大人気
※少年誌全体の部数激減、青年誌とのすみわけ進む

'70年

▼大阪万博開催
▼CM『モーレツからビューティフルへ』
▼よど号ハイジャック事件／実行犯が「我々はあしたのジョーである」と声明
▼三島由紀夫割腹自決

※『アシュラ』（ジョージ秋山）が有害図書指定
※寺山修司ら「力石徹追悼集会」開催
※マガジン新年号で劇画宣言「1枚の絵は1万字に勝る」
※マガジン・大伴昌司のグラビア、横尾忠備の表紙

'69年

▼東大安田講堂事件
▼アポロ11号月面着陸
▼ウッドストックに50万人
▼反戦フォーク全盛期
▼流行語「モーレツ」

※『少年チャンピオン』（秋田書店）創刊
※「ハレンチ」流行語
※不条理マンガ・アングラマンガ流行
※「右手に朝日ジャーナル、左手にマガジン」
※『あしたのジョー』人気

'68年

▼公害問題が深刻化
▼学園紛争全国規模へ拡大
▼金嬉老事件
▼GNP世界第2位

※『虫コミックス』（虫プロ商事）創刊
※『少年ジャンプ』（集英社）創刊
※『ビッグコミック』（小学館）創刊
※映画『2001年宇宙の旅』公開
※TV『巨人の星』放映

'67年

▼GS／サイケブーム
▼羽田闘争
▼深夜放送『オールナイトニッポン』開始

※『COM』（虫プロ商事）創刊
※劇画ブーム／青年劇画誌の創刊盛ん
※『サンダーバード』人気
※リカちゃん人形発売

'66年

▼ビートルズ来日
▼ドリフターズ人気
▼ひのえうまで出生率減少
▼ベトナム戦争激化

※TV『ウルトラマン』放映開始
※少年マガジン、100万部突破し躍進

オイル・ショック　紙不足で全雑誌赤字
反戦・赤軍　安保全学連　学生紛争激化
大阪万国博覧会　アメリカ・アポロ計画　SFブーム
大学生がマンガ
ベトナム戦争

一方サンデーでは69年、『おそ松くん』が終了する。
時代は確実にサンデーからマガジンへスライドしつつあった。
当時の学生運動家の合い言葉に「右手に朝日ジャーナル、左手に少年マガジン」という言葉があった。大人の雑誌なんか読まない。僕たちは大人になってもマンガを読むぞ、という決意の表れでもある。
よど号乗っ取り犯が「我々はあしたのジョーである」という声明を発表したり、寺山修司がマンガキャラクター・力石徹の葬式を出したり、世の中はマガジン一冊に振り回されている感じすらした。
まさに少年マガジン、我が世の春である。
この「春」は、少年マガジン編集部のプロデュース能力によるものだ。貸本マンガ家に週刊連載向けの話を描かせたり、新人マンガ家に原作者をつけたり、マンガ家一人の能力ではなく、そういったプロデュース能力が花開いた編集の春だったのだ。

●紙不足がマガジンを直撃

71年8月、ニクソンが金とドルとの交換を一時停止するなど、ドル防衛措置を発表した。宇宙開発とベトナム戦争で疲弊しきった米国経済を立て直すための世紀の決断、いわゆるドル・ショックである。これが日本の経済界に与えた影響は大きく、物価が高騰。続いて、73年の第四次中東戦争勃発をきっかけに、日本中をオイル・ショックが襲った。これは89年のバブル崩壊と同じくらい日本経済に深刻なダメージを与えた。
マンガ界にとって、特に深刻だったのは、紙不足だ。デパートやスーパーのトイレットペーパーが次々と盗まれるほどのパニックの中、紙の値段が高騰した。このため、マンガ誌はすべてが

時代

第一期チャンピオン黄金期(がきデカ・ドカベン全盛時代)

第一期ジャンプ黄金期(体育会系破天荒勝負路線炸裂期)

▲高 各マンガ誌の勢い 低▼

「タッチ」「さよなら三角」連載開始 ラブコメ路線ばく進

「少年チャンピオン」マンガ誌初の発行部数200万部突破

200万部突破!!

300万部突破!!

「マカロニほうれん荘」「ブラックジャック」大人気

【ジ】・1・2のアッホ(コンタロウ)
・悪たれ巨人(高橋よしひろ)
・東大一直線(小林よしのり)
・こちら葛飾区亀有公園前派出所(山止たつひこ、のち秋本治)

【チ】・らんぼう(内崎まさとし)

【ジ】・サーキットの狼(池沢さとし)
・ドーベルマン刑事(武論尊/作・平松伸二/画)

"破天荒な勝負モノ"がヒット!

【ジ】・コブラ(寺沢武一)

【チ】・マカロニほうれん草(鴨川つばめ)

【ジ】・すすめ!!パイレーツ(江口寿史)
・リングにかけろ(車田正美)

ジャンプも続いて200万部突破

【ジ】・キン肉マン(ゆでたまご)

【サ】・六三四の剣(村上もとか)
・タッチ(あだち充)
・さよなら三角(原秀則)

チャンピオンとジャンプの躍進(~79頃)

【チ】・750ライダー(石井いさみ)
・エコエコアザラク(古賀新一)

【ジ】・Dr.スランプ(鳥山明)

エロ劇画ブーム

山上たつひこの「がきデカ」人気

ジャンプ

チャンピオン

【サ】・ダッシュ勝平(六田登)
・男大空(雁屋哲/作・池上遼一/画)

【ジ】・激!極虎一家(宮下あきら)
・3年奇面組(新沢基栄)
・ストップ!ひばりくん(江口寿史)
・キャプテン翼(高橋陽一)

【チ】・がきデカ(山上たつひこ)

「うる星やつら」連載開始

※「翔んだカップル」連載中のマガジン

の登場

オカルトマンガ

【サ】・うる星やつら(高橋留美子)
・ヒット・エンド・ラン(あや秀夫)

【チ】・青い空を白い雲がかけていった(あすなひろし)

【サ】・まことちゃん(楳図かずお)

【サ】・ムサシ(小池一雄/作・川崎のぼる/画)

サンデー

ラブコメ参入するも失敗「タッチボイン路線」といわれる

【サ】・がんばれ元気(小山ゆう)
・サバイバル(さいとうたかを)

【サ】・プロゴルファー猿(藤子不二雄)

「翔んだカップル」でラブコメのはしり

新連載乱発するが短命に終わり混迷

マガジン

【マ】・胸騒ぎ放課後(村生ミオ)
・THEかぼちゃワイン(三浦みつる)
・光の小次郎(水島新司)

【マ】・あした天気になあれ(ちばてつや)

【マ】サイボーグ009、連載終了
無用ノ介、連載終了
天才バカボン連載終了

【マ】・三つ目がとおる(手塚治虫)
・釣りキチ三平(矢口高雄)
・おれは鉄兵(ちばてつや)

年代	主な社会の出来事	主なマンガ界/オタク界の出来事
'74年	▼ユリゲラー来日 ▼五島勉『ノストラダムスの大予言』ヒット ▼映画『エクソシスト』公開 ▼小学生の間で超能力ブーム ▼北の湖、史上最年少横綱に	※TV『宇宙戦艦ヤマト』放映 ※山上たつひこ『がきデカ』人気 ※オカルトマンガ・ブーム
'75年	▼大学受験戦争激化 ▼不況深刻化・失業者100万人突破 ▼竹の子族 ▼紅茶キノコ流行 ▼子門真人『およげ!たいやきくん』流行	※ベルばらブーム ※第1回コミケット開催 ※『超合金』ヒット ※TV『秘密戦隊ゴレンジャー』放映 ※チャンピオン・ジャンプの躍進(~79頃)
'76年	▼ロッキード事件発覚 ▼TVゲーム『ブロックくずし』流行 ▼角川映画『犬神家の一族』大ヒット ▼『ほか弁』『クロネコヤマトの宅急便』 ▼家庭用VHSビデオデッキ発売	※『OUT』創刊 ※『小学館文庫』『講談社漫画文庫』など第1次マンガ文庫ブーム
'77年	▼王貞治、世界記録の765号ホームラン ▼不況深刻化/戦後最多の倒産 ▼コンピュータ市場1兆円に ▼マイコン開発ブーム	※『コロコロコミック』(小学館)創刊
'78年	▼第2次ベビーブーム世代、小学生に ▼試験管ベビー誕生 ▼口さけ女の噂、流布 ▼キャンディーズ解散 ▼ピンクレディー人気爆発 ▼伊東四朗・小松政夫『電線音頭』流行	※映画『未知との遭遇』公開 ※映画『スター・ウォーズ』公開 ※エロ劇画人気/わいせつで出版社摘発 ※マガジン『翔んだカップル』でラブコメのはしり ※サンデー『うる星やつら』連載開始 ※『アニメージュ』(徳間書店)創刊
'79年	▼ソ連アフガン侵攻 ▼第2次オイル・ショック ▼『インベーダーゲーム』大ブーム ▼共通一次試験、初の実施 ▼YMO/テクノカット/ウォークマン流行 ▼流行語『ナウイ/ダサイ』	※ドラえもんブーム ※TVアニメ『機動戦士ガンダム』放映 ※映画『銀河鉄道999』(東映)公開 ※映画『ルパン三世カリオストロの城』(東宝)公開 ※映画『エイリアン』公開 ※『ヤングジャンプ』(集英社)創刊
'80年	▼イラン・イラク戦争勃発 ▼『ルービックキューブ』大ブーム ▼漫才ブーム ▼たのきんブーム ▼ジョン・レノン没	※ロリコンマンガブームはじまる ※大友克洋『童夢』 ※『めぞん一刻』『みゆき』などラブコメ全盛 ※任天堂『ゲームウォッチ』発売 ※『ヤングマガジン』(講談社)創刊 ※『ビッグコミック・スピリッツ』(小学館)創刊
'81年	▼田中康夫『なんとなく、クリスタル』ベストセラー ▼『なめ猫』ブーム ▼DCブランドブーム	※TV『うる星やつら』放映 ※サンデー、ラブコメ路線ばく進 ※4コママンガ・ブーム ※『コミックボンボン』(講談社)創刊

ロリコンマンガ

共通一時/受験戦争

コミケ/OUT創刊 オタクの萌芽

オカルト人気

赤字経営となり、全雑誌がページ数を減らす、という事態になってしまった。
　当然、全マンガ誌は売り上げがダウンした。
　その中でもマガジンのダメージが一番大きかった。不景気になれば、大人はマンガなんか買わない。ところが、マガジンは完全に大人向けの内容になってしまっていたのだ。その上、マガジンとサンデーの両方を買っていた子供たちはサンデーしか買わなくなってしまった。マガジンの勢いは徐々に失速する。

●ジャンプ、新人で勝負

『少年ジャンプ』が創刊されたのは、サンデーが落ちはじめマガジンが上り調子になってきた68年だ。2大誌の交代劇に殴り込みをかけるような創刊だった。
　サンデーがとにかくうまいマンガ家に描いてもらうという方針、マガジンが絵のうまい奴と話のうまい奴を組み合わせるという方針でがんばっている中、創刊されたジャンプには有名なマンガ家はほとんどいなかった。何しろ、創刊号からマンガ家を大募集している、というスゴい出発だったのだ。
「〇〇先生のマンガが読めるのはジャンプだけ」という柱の有名なコピーも、いい換えれば他に仕事がある人気先生はジャンプには描いてくれないということだ。
　オイル・ショックが過ぎて、景気が回復しはじめた75〜76年にかけて、予想外に伸びてきたのはジャンプだった。景気のいい世相を反映して、明るくスケールの大きい奇想天外な話が好まれるようになってきたのだ。
『サーキットの狼』の車にも乗るが女の子も大好きな明るい主人公や、『包丁人味平』のリアリティにこだわらない大ボラが、オイル・ショック後のシラケ世代にウケた。

第二期ジャンプ黄金期

第二期サンデー黄金期（ラブコメ全盛期）

バブル経済にのって、
イケイケのジャンプ躍進

サンデー発行部数
200万部を超える

「ラブコメ少年誌」と
してサンデー全盛期

【ジ】・まじかる☆タルるートくん（江川達也）
・電影少女（桂正和）

【ジ】・燃える!お兄さん（佐藤正）
・THE MOMOTARO（にわのまこと）
・ろくでなしBLUES（森田まさのり）

【ジ】・ジョジョの奇妙な冒険（荒木飛呂彦）
・県立海空高校野球部員
山下たろーくん（こせきこうじ）

【サ】・ジャストミート（原秀則）
・TO−Y（上條淳士）
・究極超人あ～る（ゆうきまさみ）

【サ】・スプリンター（小山ゆう）
・陽気なカモメ（六田登）

【サ】・GU−GU−ガンモ（細野不二彦）
・炎の転校生（島本和彦）

サンデー

【ジ】・聖闘士星矢（車田正美）

400万部突破!

ジャンプ一人勝ち

ラブコメブーム

ラブコメ作家の
人気落ちて失速

【ジ】・きまぐれオレンジロード（まつもと泉）
・シティハンター（北条司）
・魁!男塾（宮下あきら）
・ドラゴンボール（鳥山明）

江口寿史、北条司
などラブコメ作家の
育成に成功

【サ】・B・B（石渡治）
・風を抜け!（村上もとか）

破天荒勝負もの
「キン肉マン」
「ドラゴンボール」
「北斗の拳」大ヒット

【ジ】・シェイプアップ乱（徳弘正也）
・銀牙−流れ星銀（高橋よしひろ）

「キャプテン翼」
「キックオフ」など
スポーツマンガ路線

【ジ】・ウィングマン（桂正和）
・よろしくメカドック（次原隆二）
・北斗の拳（武論尊／作・原哲夫／画）

ジャンプ

【サ】・ラフ（あだち充）
・らんま1/2（高橋留美子）

【ジ】・キャッツアイ（北条司）
・キックオフ（ちば拓）
・ブラックエンジェルズ（平松伸二）

▼マガジンの少年向けスポ根路線
「名門!第三野球部」
「オフサイド」
「バリバリ伝説」
「ミスター味っ子」etc...

グルメマンガブーム

ヤング誌

ロリコンマンガブーム

【サ】・拳児（松田隆智　藤原芳秀）
・機動警察パトレイバー（ゆうきまさみ）
・うっちゃれ五所瓦（なかいま強）

【マ】・男片山組（矢沢暁）
・はじめの一歩（森川ジョージ）
・風のシルフィード（本島幸久）

【マ】・スーパードクターK（真船一雄）
・おがみ松吾郎（伊藤実）
・ブレイクショット（前川たけし）

ラブコメ路線をあきらめ
少年向けの男臭い
スポ根路線を復活

【マ】・バツ&テリー（大島やすいち）
・異能戦士（小林よしのり）
・バリバリ伝説（しげの秀一）

マガジン

【マ】・名門!第三野球部（むつ利之）
・オフサイド（塀内夏子）

【マ】・コンポラ先生（もとはしまさひで）
・コータローまかりとおる!（蛭田達也）

【マ】・激烈バカ（斉藤富士夫）
・ミスター味っ子（寺沢大介）

チャンピオン

【チ】・4P田中くん（七三太朗／作・川三番地／画）
【チ】・怪人ヒイロ（どおくまん）
【チ】・すくらっぷブック（小山田いく）
【チ】・あんどろトリオ（内山亜紀）
【チ】・クルクルくりん（とり・みき）

'89年

▼東欧の民主化運動／ベルリンの壁崩壊
冷戦終結／天安門事件
▼昭和天皇崩御、昭和から平成へ
▼テトリス流行
▼使い捨てカメラ「写ルンです」ヒット
▼「イカ天」人気、バンドブーム

※M君事件・オタクバッシング
※竹熊健太郎・相原コージ「サルでも描けるまんが教室」
※大雪山で遭難者、白樺でSOS
※アンパンマン・ブーム
※「じみへん」「伝染るんです。」不条理マンガブーム
※手塚治虫没

'88年

▼ソ連でペレストロイカ
▼昭和天皇危篤で自粛ブーム
▼「ドラクエIII」発売・社会現象に
▼「朝まで生テレビ」人気
▼いとうせいこう「ノーライフキング」

※藤子不二雄コンビ解消
※「少年ジャンプ」500万部突破
※映画「AKIRA」（東宝東和）公開
※映画「となりのトトロ」（東宝）公開
※OVA「トップをねらえ!」（バンダイ）発売
※「ヤングチャンピオン」（秋田書店）創刊

'87年

▼ブラックマンデー・日米で株価大暴落
▼大韓航空機爆破事件
▼国鉄からJRへ
▼ファミコンで株取引
▼「DINKS」が流行現象に
▼ねるとんブーム

※「マンガ日本経済入門」が火付け役となり
経済・情報コミックブーム
※バブル経済にのり、イケイケの少年ジャンプ躍進
※「ヤングサンデー」（小学館）創刊
※「ビッグコミック・スペリオール」（小学館）創刊
※「アフタヌーン」（講談社）創刊

'86年

▼チェルノブイリ原発事故
▼ワンレン・ボディコン流行
▼小学生の間で口コミで広まる噂

※ファミコンソフト「ドラゴンクエスト」発売
※ホラーコミック創刊相次ぐ
※「美味しんぼ」「ミスター味っ子」など
グルメマンガ・ブーム
※レディコミ・ブーム（80年代後半〜）
※映画「天空の城ラピュタ」公開

'85年

▼つくば科学万博開催
▼「タヤけニャンニャン」ブーム、おニャン子
クラブ人気

※ファミコンソフト「スーパーマリオブラザーズ」大ヒット
※小学校の国語教科書に手塚治虫・サトウサンペイ
※「アニパロコミック」（OUT別冊）創刊
※士郎正宗「アップルシード」（青心社）
※ビックリマンチョコ、シール集めブーム

'84年

▼牛肉オレンジ輸入自由化
▼流行語「新人類／レトロ／ピーターパン症候群」
▼グリコ・森永事件

※映画「超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか」（東宝）公開
※映画「うる星やつら2　ビューティフルドリーマー」（東宝）公開
※映画「風の谷のナウシカ」（東映）公開
※「キン肉マン消しゴム」流行
※ジャンプ・ラブコメ作家の育成に成功、破天荒
勝負もの路線もヒットし、一人勝ち時代へ突入

'83年

▼王選手引退
▼東京ディズニーランド開園
▼戸塚ヨットスクール事件
▼ホイチョイプロダクション「見栄講座」
▼NHK朝の連続ドラマ「おしん」人気

※任天堂「ファミリーコンピュータ」発売
※梶原一騎、暴行・傷害容疑で逮捕
※映画「幻魔大戦」（東宝東和）公開

'82年

▼日航機羽田沖事故／逆噴射
▼TV「オレたちひょうきん族」大ヒット
▼糸井重里・川崎徹、コピーライター全盛
▼ホテルニュージャパン火災
▼映画「E.T.」公開
▼ガンプラブーム

※映画「ブレードランナー」公開
※ダイコンフィルム「愛國戦隊大日本」公開
※大友克洋「AKIRA」連載開始
※宮崎駿「風の谷のナウシカ」連載開始
※サンデー「ラブコメ少年誌」として全盛期
※ジャンプスポーツマンガ路線

M君事件　オタクバッシング

バブル経済

ファミコンブーム

ラブコメ・ブーム

大人気連載『アストロ球団』もマガジンのまじめで泥臭いスポ根路線を踏みにじるような内容だった。人間が20メートルも飛び上がってホームランボールを受けてみたり、あらかじめベンチの陰で切腹し、その死に際パワーでホームランを打ってみたり、破天荒で楽しければいいという思い切りがとにかくウケまくった。この破天荒さは、ジャンプのポリシー「雑誌内競争」から導き出された結果だ。

●ジャンプのアンケート至上主義

ジャンプのポリシー、「雑誌内競争」とは何か？

それは悪名高いジャンプの「アンケート至上主義」から生まれたものだ。

もともと会社全体が体育会的ノリである集英社のマンガ誌、ジャンプは掲載マンガだけではなく、編集部内部も「競争競争また競争」の世界だ。編集者自身も他の編集に勝とうとヒット作を産み出すことに必死になる。いわゆる名門・大会社である講談社や小学館にはない、すさまじいパワーだ。

毎週の人気投票で順位が決まり、３週連続最下位ならそれまでどんなに人気があっても即連載打ち切りというジャンプ独特の編集方針は、体育会パワーを爆発させた。とにかく連載は「引っ張る」、つまり意外なラストで次回につなげる。意外な展開なら次回の連載が読みたくなり、人気投票の順位が上がるからだ。

マンガ家も編集も、新人しかいなかった雑誌だからこそできた、思い切った実力主義であり、新人の実力をはかる、手っ取り早い方法としてはこれしかなかったともいえるだろう。これが大正解であったことは、後の「ジャンプ一人勝ち時代」で証明される。

第二期マガジン全盛期？

第二期ジャンプ黄金期（ジャンプ一人勝ち時代）

時代

▲高

各マンガ誌の勢い

低▼

※96年現在の少年ジャンプ

編集長・鳥嶋和彦（鳥山明の育ての親）に交代（'95年2月）

「ドラゴンボール」（鳥山明）連載終了

「幽★遊★白書」突然の連載終了

600万部突破!!

500万部突破!!

ジャンプ

始6終4継12

始6終7継11

始5終7継12

【ジ】・人形草紙あやつり左近（小畑健）
・レベルE（冨樫義博）

【ジ】・キャプテン翼＜ワールドユース編＞（高橋陽一）
・みどりのマキバオー（つの丸）
・るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—（和月伸宏）

【ジ】・とっても!ラッキーマン（ガモウひろし）
・地獄先生ぬ〜べ〜（岡野剛）
・忍空—NINKU—（桐山光侍）

【ジ】・アウターゾーン（光原伸）
・PSYCHO＋（藤崎竜）

【ジ】珍遊記（漫★画太郎）

【ジ】・ダイの大冒険（堀井雄二）
・幽★遊★白書（冨樫義博）
・スラムダンク（井上雄彦）

少年ジャンプ、モンスター化

※96年現在の少年マガジン

「金田一少年の事件簿」など続々ドラマ化

ゲームコミックブーム

マガジン発行部数400万部に達する

宗教マンガブーム

【チ】・学校の怖い噂（亜樹直／作・ひきた美幸／画）

広瀬隆原作のマンガ「チェルノブイリの子供たち」「危険な雨」

【マ】・特攻の拓（作／佐木飛朗斗・所十三／画）
・破壊王ノリタカ（村田ひでお／作・刃森尊／画）
・将太の寿司（寺沢大介）

マンガのTVドラマ化

読者層を下げ、子供の読者を取り戻す事に成功

始4終5継15

【マ】・金田一少年の事件簿（金成陽三／作・さとうふみや／画）

始8終9継14

マガジン

始8終11継16

【マ】・シュート!（大島司）
・湘南純愛組!（藤沢とおる）
・カメレオン（加瀬あつし）

※我が道を行く少年チャンピオン

マンガ文庫ブーム

【チ】・ドカベンプロ野球篇（水島新司）

ラブコメの次が見つからず低迷

サンデー

始8終6継12

始6終8継12

【サ】・LOVE（石渡治）

始12終9継12

【サ】・GS美神極楽大作戦!!（椎名高志）

【チ】・覚悟のススメ（山口貴由）

チャンピオン

【サ】・名探偵コナン（青山剛昌）
・じゃじゃ馬グルーミン★UP!（ゆうきまさみ）

【チ】・グラップラー刃牙（板垣恵介）

※96年現在の少年サンデー

少年マンガ国盗年表

【監修】岡田斗司夫【制作】大岡寛典
【協力】佐藤良平／佐々木果／高橋史佳／柳瀬直裕（50音順・敬称略）

年代	主な社会の出来事	主なマンガ界／オタク界の出来事
'96年	▼住専問題 ▼イギリスで狂牛病 ▼空前のインターネットブーム	※ジャンプ、数年間続けてきた新年号表紙の「部数新記録達成」表示を止める ※ジャンプ編集長・鳥嶋和彦に交代 ※「新世紀エヴァンゲリオン」最終回 ※「オタク学入門」発売 ※コミケ晴海から有明へ
'95年	▼阪神大震災 ▼地下鉄サリン／オウム真理教事件 ▼青島・ノック「タレント知事」誕生 ▼「Windows95」発売 ▼小室プロデュース作品爆発的人気	※声優ブーム／ときメモなど「ギャルゲー」人気 ※バーチャファイター2人気 ※別冊宝島「マンガの読み方」 ※「トイレの花子さん」「学校の怪談」など都市伝説もの流行
'94年	▼松本サリン事件 ▼1ドル100円を切る超円高 ▼就職氷河期時代へ ▼コギャル／ブルセラ ▼映画「ライオンキング」が「ジャングル大帝」に類似していると問題に	※次世代ゲーム機ブーム／ソニー「プレイステーション」セガ「セガサターン」発売「バーチャファイター」人気 ※アスキー、マガジンハウスなどコミック部門新規参入→失敗 ※アメリカで「パワーレンジャー」人気 ※「月刊少年エース」（角川書店）創刊 ※タランティーノ、カンヌ映画祭グランプリ
'93年	▼皇太子成婚 ▼ジュリアナ／イケイケギャル ▼Jリーグ元年 ▼鶴見済「完全自殺マニュアル」問題に	※レディースコミックの過激なSEX描写問題に ※ビデオゲーム「ストII」人気 ※「ゴーマニズム宣言」皇太子成婚ネタ「SPA!」に掲載拒否、「ガロ」に掲載される ※飛鳥新社、夕刊コミック「日刊アスカ」創刊するも失敗 ※「ジュラシック・パーク」公開／恐竜ブーム
'92年	▼「ウゴウゴルーガ」「冬彦さん」人気 ▼カラオケボックス増加 ▼「磯野家の謎」で謎本ブーム ▼宮沢りえ写真集「サンタフェ」発売 ▼YMO再結成	※長谷川町子没 ※「コミック表現の自由を守る会」発足 ※マガジンで広瀬隆原作のマンガ「チェルノブイリの子供たち」「危険な雨」連載 ※クレヨンしんちゃん人気「クレしん語」問題に ※セーラームーン人気
'91年	▼湾岸戦争勃発 ▼ロシア、クーデター失敗 ▼証券スキャンダルでバブル経済崩壊 ▼エコロジーブーム ▼尾崎豊死去・告別式に4万人参列 ▼「宜保愛子」ブーム「幸福の科学」隆盛	※「沈黙の艦隊」写真盗用で訴えられる ※宗教マンガブーム ※TV「カルトQ」人気 ※ジャンプ500万部突破 ※OVA「おたくのビデオ」発売 ※「月刊少年ガンガン」（エニックス）創刊
'90年	▼トレンディードラマ人気 ▼ウルグアイ・ラウンド／コメの輸入自由化問題 ▼「ちびまる子ちゃん」ブーム ▼「おどるポンポコリン」大ヒット	※「黒人差別をなくす会」が「ちびくろサンボ」を告発 ※国立近代美術館で「手塚治虫」展 ※「ANGEL」等「有害コミック」騒動 ※「沈黙の艦隊」ブーム、国会でも取り上げられる ※コミケ幕張から晴海へ ※「Vジャンプ」（集英社）創刊

インターネット 増殖する海外のオタク ／ オウム真理教／阪神大震災 ／ 次世代ゲーム機 プレステ サターン ／ バブル経済崩壊 ／ 有害コミック騒動

●ダークホース・チャンピオンの黄金時代

ジャンプと同時に意外な躍進を遂げたのは、今まで話題にも出なかった『少年チャンピオン』だ。

サンデーやマガジンという老舗の低迷を尻目に『がきデカ』や『ドカベン』で着々と部数を伸ばすことに成功。また、すっかり落ち目になった手塚治虫に連載を頼むとそれが『ブラックジャック』で大当たり。

チャンピオンは少年マンガ週刊誌で初めて発行部数２００万部を突破した。この70年代中盤がチャンピオンの黄金時代だ。

ここまでの各マンガ誌の方向性と、その弱点を再確認しよう。

小学館のサンデーは「作家本位制」、つまり作家が何を描いていいかわからないとダメになる。講談社のマガジンは「プロデューサー制」、つまり編集者が何を描かせていいかわからないとダメになる。

集英社のジャンプは「競争制」、つまり世の中がイケイケでないとダメになる。

秋田書店のチャンピオンは……、まあ、我が道を行くマンガ雑誌だ。

これらの編集方針の違いにより、得手不得手が発生する。小学館は時代の気分や若者の気持ち・流行を発信する。大ヒットしたホイチョイプロダクションの『見栄講座』は小学館らしい作品だ。

また講談社は大河ロマンや大規模作品が得意だ。たとえば一時代を創った『沈黙の艦隊』には軍事・政治ブレーンや写真資料が絶対必要である。つまりプロデュース・システムなくしては生まれない大作なのだ。

集英社は新人作家開発能力がすさまじい。その結果、時代を創る作品・異色作品は常にジャン

プから生まれてくる。
オタクたちは、こういう「通(つう)の眼」で各雑誌の特徴を捉えている。

●サンデー、ラブコメで息を吹き返す

さて70年代末、マンガ界にとうとう「ラブコメブーム」がやってきてしまった。きっかけは78年からマガジンに連載された柳沢きみおの『翔んだカップル』だった。この作品自体は、あっという間に暗くてドロドロした恋愛ドラマになってしまったのだが、少年マンガの読者に「恋愛マンガの面白さ」を教えてくれた。
「別に甲子園での優勝や宇宙の危機なんかなくても、恋愛があるんだ」
この新しい世界に読者たちは注目した。しかし今までスポ根、社会派とSFしか経験のない「硬派」なマガジンは、せっかく自ら開拓したこのラブコメ路線のマンガ開発に失敗した。大作指向になりがちな「プロデューサー制度」からは、どうしても恋愛の機微を描くラブコメは生まれなかったのだ。
ラブコメマンガの開発・量産に成功したのが長期低迷に苦しむサンデーだった。『翔んだカップル』と同じ78年、サンデーでは高橋留美子の『うる星やつら』がはじまった。このヒットと同時に78〜80年には『男組』『サバイバル』等の、マガジンのマネしてはじめた劇画路線作品が次々と終了、代わってアニメ絵の新連載が連続する。
81年、ついにサンデーであだち充の『タッチ』がはじまった。
アニメっぽいかわいい路線の絵。すれ違いでうまくいきそうでいかない恋愛ドラマ。一緒に住んでいる女の子のシャワーシーンをたまたま見てしまう、とかのちょっとしたHシーン。
これによりサンデーの人気は急上昇する。同じラブコメ路線の『さよなら三角』等も成功し、

82〜85年にかけてサンデーは第2期黄金時代を迎えた。
このラブコメブームに乗っかろう、と他誌もがんばった。
たとえばマガジンは『Ｔｈｅかぼちゃワイン』や『胸さわぎの放課後』『俺のデカプリンちゃん』を連載開始した。が、ラブコメはマンガ家の感性がすべてである。原作プロデュース方式のマガジンでは、どうしても微妙な感じが出ない。
促成栽培されたマガジンのラブコメは妙に即物的だ。はっきりいうと「オッサン臭い」ラブコメばかりだったのだ。女の子のスカートをめくるとか、胸にタッチするとか、その感性は当時のオタクからも「マガジンのタッチボイン路線」「肉体路線」とバカにされた。
この時期、混乱したマガジン編集部はとにかく新連載を乱発する。84〜86年のマガジンの混乱ぶりは数字にも表れている。この期間にはじまった新連載は36本、打ち切られた連載は34本。これらの路線はもちろんほとんどウケず、マガジンの部数はメキメキ落ちていった。
気がつけばマガジンの屋台骨を支える長期連載といえば『あした天気になあれ』他2〜3本、というお寒い状況になっていたのだ。
破天荒勝負マンガばっかりのジャンプもラブコメの導入にチャレンジした。しかし勝負ものばかり描かせていたジャンプ編集部には「ラブコメ」なんて難しすぎた。
頼みの綱は『ホールインワン』『テニスボーイ』等のスポーツマンガだ。今までの勝負ものとまったく同じだが、女の子も勝負に参加させ、パンチラを見せる。この結果、ジャンプの殺伐とした雰囲気が少しは改善されたものの、まだ「ラブコメ」とはほど遠いものだった。
こうして、バブル景気で日本が浮かれ出すまでサンデーは唯一の「ラブコメ少年誌」として圧倒的な売り上げを誇っていた。

●ジャンプ、バブル経済を味方につける

80年代後半、バブル経済でみんなが浮かれ出すと、破天荒のジャンプが少しずつ頭角を現してきた。

84年『ストップ！　ひばりくん』と『キャッツ・アイ』の連載が開始され、ようやくジャンプもラブコメの描けるマンガ家の育成に成功。過剰なラブコメ描写は『ギャルがライバル』『キック・オフ』などという怪作も産み出した。

同時にジャンプ独自の破天荒勝負路線として『北斗の拳』『キン肉マン』『聖闘士星矢』『ドラゴンボール』『キャプテン翼』といった人気マンガも次々に大ヒット。いわゆる「ジャンプの奇跡」「ジャンプ一人勝ち」時代がはじまったのだ。

逆にサンデーは緩やかに下降線をたどりはじめる。87〜89年のサンデーでの新連載開始数は37本、打ち切り本数は32本。まさに「どんな新連載がウケるかわからない」といった編集者自身が混乱している証拠だ。

一方、マガジンもラブコメ路線をすっかりあきらめ、伝統のスポ根路線に邁進する。『名門！第三野球部』『オフサイド』や変形スポ根ものの『バリバリ伝説』『ミスター味っ子』『スーパードクターK』といった連載群だ。

当時のマガジンは「絞ると汗が出る」、とかげ口をたたかれるほど、男臭い汗くさい内容のマンガばかりだった。

●ジャンプ、減速

さて、バブルが崩壊した現在、ジャンプの売れ行きは減速しつつある。世の中がイケイケから離れているからだ。

サンデーも長期低迷から抜け出せない。多様な価値観が共存している現代社会では、作家自身が特定の価値を選べない。作家主義のサンデーとしては、まだ苦闘は続きそうだ。

唯一好調なのがマガジンだ。長期低迷時代に「本来の子供読者を取り戻す」、つまり雑誌の読者層を下げるという難事業に成功したマガジンは今、我が世の春を謳歌している。また唯一、「我が道を征く」チャンピオンも『覚悟のススメ』『鉄鍋のジャン』などの異色作を生み出して、目が離せない。

しかし、この関係もいつまで続くかわからない。マンガ雑誌の世界は下克上・昨日の敗者が今日の勝者だ。社会の変化に連れて読者の指向も変わり、売れ行きはどんどん変化する。次の五年でどこが勝つのなんか、誰にもわかりっこないのだ。

こんな風に、サンデー、ジャンプ、マガジン、それぞれにカラーを持ちながらの努力は、見ていて実に興味深い。時代に迎合しようとして生み出される失敗作も、またなかなかに味わいがある。

「景気が悪くなったと思ったら、やっぱりジャンプが苦しんでますね」
「混迷期にもさすがチャンピオン、同じ調子でがんばってますね」

とかが季節の挨拶に使えるのが、一流のオタクというものなのだ。

VI-2 閑話休題、ガレージキット

●ガレージキットブームの発生

少し個人的な話をしたい。

僕は大阪で生まれて育った。オタクとして、大阪で生まれて良かった、と思うことはあんまりない。やはり圧倒的に東京が有利だ。しかし80年代のはじめ、日本中のオタクが大阪に生まれなかったことを悔やんだ時期があった。

その当時、ガレージキットの本場は大阪だったのだ。海洋堂、ムサシヤ、ボークス、ゼネプロ。これら超一流のメーカー同士が関西圏で覇を争い、お互いに憎み合いながらも切磋琢磨してオタク心をくすぐる模型開発にいそしんでいた。僕自身もゼネプロを率いて、そんな開発と悪口の日々を生きていた。

そんな中でも最大のキャラクター・海洋堂の大旦那の話だ。これも「通(つう)への道」だと思って聞いて欲しい。

㈱海洋堂というのは、大阪は門真市に本社のある老舗の模型専門店だ。現在では、渋谷にショールームとギャラリーを出店し、日本でも最大手のガレージキットメーカーとして業界に君臨している。

ガレージキットというのは、もともとはアマチュアが少量生産して販売する、手作りプラモデルのことだ。それがなぜか模型専門店がアマチュアのモデラーを雇って原型を作らせ、自分の店で量産して売るようになった。

タミヤやバンダイといった大手メーカーではフォローできない、マイナーなニーズをとらえ、プラモデルでは考えられないほどの高精度の模型を高価格で売る、というガレージキット商売は大当たりした。模型専門誌も、毎月毎月大々的に取り上げた。通販中心だったのが、小売店での販売も始まり、模型の一大ジャンルとなった。興味のある方は今度、模型専門店へ行ってみて欲しい。プラモデルやラジコンしかなかった昔とは違い、今や日本の模型店はガレージキットなしでは考えられない、ということがおわかりになるだろう。

このガレージキットブームの初期から現在に至るまで、常に第一線で活躍しているのが海洋堂だ。海洋堂の現在の成功は、若旦那と呼ばれる大旦那の息子さん、現海洋堂専務の功績に負うところが大きい。しかし実は、社長である大旦那も、昔は予想外の大活躍をしていたのだ。

●プラモデルはアートだ

今から30年も前、海洋堂の大旦那は「プラモデルはアートだ！」と宣言、帆船のプラモデルを店に出入りする模型少年たちに次々と作らせた。色も綺麗に塗らせ、ガラスケースに入れた。それを持って大阪中のお金持ちや会社経営者の邸宅を廻った。

「絵画や掛け軸を飾るのは既成の価値観をなぞっただけ。この帆船模型こそが現代のアートや！」

といったかどうかは知らないが、この「アート」を何十万という値段で売って売って売りまくった。

●海洋堂大阪店の店内。

が、大旦那の情熱はそれだけでは収まらなかった。
「こういう考え方を他の模型店がしないのはけしからん。他の店も模型をアートにするべきだ」とその熱い思いを説いた同人誌「アートプラ」を自分で編集、それを背中に背負って全国の模型店を回って説教したという。説教された方も驚いたことだろう。
ためしに模型屋の店長さんで、ちょっと年配の人が知り合いにいたら「海洋堂の大旦那」を知っているか聞いてみるとおもしろいだろう。知らなかったらその店は「モグリ」だと僕は思う。
僕が初めて海洋堂に行ったとき、もちろんそんなことは知らなかった。79年の夏、模型とSFが好きな小生意気な学生だった僕はひたすら海洋堂の雰囲気に圧倒された。
店内は、店というより巨大な倉庫だった。
とにかくだだっぴろい。幅も奥行きも何十メートルもある。床から天井も20メートル位はある。その高い天井まで、壁一面、模型の箱がうず高く積み上げられている。
種類も様々。古今東西の模型すべてがここにある、という感じなのだ。模型ファンにとっての「理想の店」だったのだ。
僕が行った当時、ガンダムプラモのブームはまだ先で、模型自体ぱっとしない時代だった。そのため、店内のスペースの半分はインベーダーゲームが置かれていた。それでも残り半分には、模型の壁とショーウインドウばかりだ。そのたくさんのショーウインドウの中には、これまた凄い数と種類の完成品が飾ってある。
もちろんデパートなどで見慣れた「プラモを色を塗って組み立てただけ」のもいっぱいある。が、僕が見たこともない模型の完成品が、がんがん飾ってあるのだ。それもそのはず、プラ板を切って、自分で作ったオリジナル模型がいっぱい混じっているのだ。
そこらの模型屋とはレベルが違う。

中には埃が積もっているような完成品もあるが、それすら年代を感じさせてくれて、アンティークの香りがした。感動のあまり、僕は珍しいプラモデルや古いプラモデルを山ほど買いまくった。

●ゴジラは赤く塗れ

で、それを買うとき、ふとレジで目にしていっしょに買ったのが、海洋堂の同人誌「アートプラ」だった。その本の中に「ゴジラは赤く塗れ！」という文章があった。大旦那の書いた文章だ。

僕はその文章に心の底から感動した。

当時はガレージキットのブームが起こりだしたばかりで、それは怪獣ブームとワンセットになっていた。いろんな人がゴジラやウルトラマンの怪獣を制作して模型誌で発表し、それが評判になったりしていた。

でそんな中、ゴジラは何色に塗るべきか、は最大の争点の一つだったのだ。

「ゴジラはやはり緑に塗るべきだ」

「キングコング対ゴジラのときはブルーグレーだ」

「初代のゴジラは濃いグレーだ」

「フィルム上の発色はこう見えるが、実際の着ぐるみはこっちの色だ」

みんながゴジラの「本当の色」について侃々諤々議論していた。雑誌でも盛んに取りざたされたりした時代だった。

そこへ「ゴジラは赤く塗れ！」だ。

大旦那は力説する。

「今のゴジラファンはあかん。ゴジラのほんまの色がどうの、顔の形がどうの。そんなんとちゃうんや。井上工房の2メートルゴジラ（そんなキットが実在した！）は、そんなセコいもんとちゃう。井上くんのイメージのゴジラなんやから。色もそうや。ゴジラのイメージは燃えさかる紅蓮の炎や。そやからゴジラは赤く塗る。これがアートや！」

僕は感動した。

すごい衝撃だった。

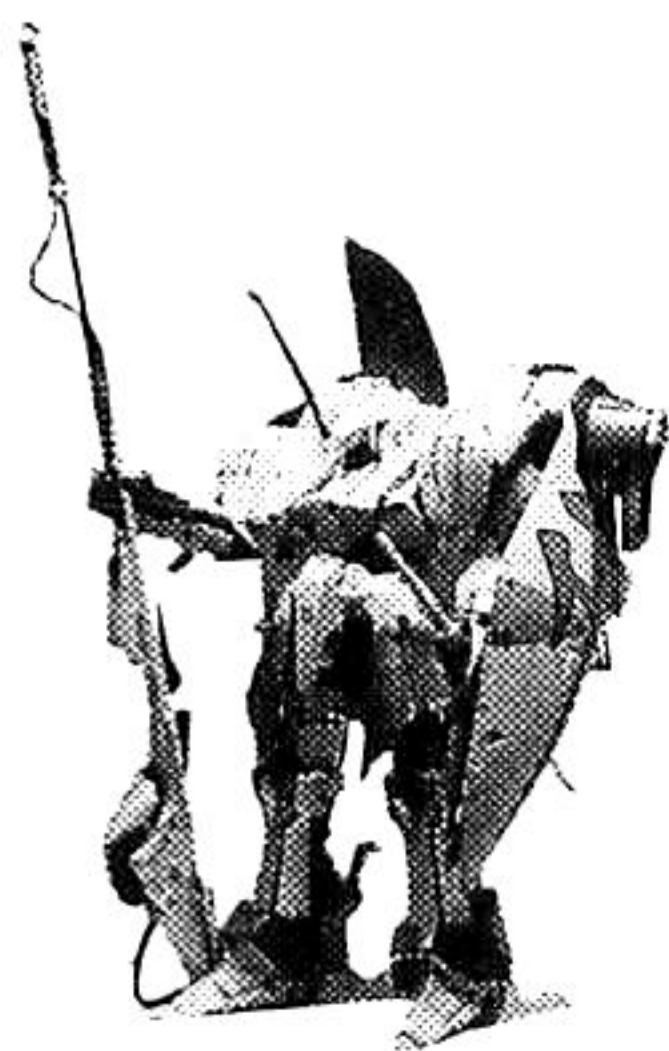
僕もゴジラは何色に塗ったらいいか考えてしまう、イマドキのゴジラファンだったからだ。それから長い間、この「ゴジラは赤く塗れ！」という言葉は、あの夏の日の凄い量のプラモデルと共に、僕の中でも消せない記憶になった。

●ティラノサウルスは赤く塗れ

それから十数年の後、渋谷の海洋堂・アートギャラリーで『ファイブスター物語』というマンガに登場するロボット「レッド・ミラージュ」が発表された。

西洋ファンタジーの鎧を着た人間をデフォルメしたような繊細なデザインを見事に立体化したこのガレージキットは、ガレージキット史上最高の芸術品であると同時に、最高に複雑な設定がなされていた。色もここは金、ここはロイヤルブルー、肩のマークは七宝焼なので艶を出して、といった具合だ。

マンガ自体が複雑な設定を膨大に施した架空世界が舞台で、読者もそれが楽しいといった種類の作品だった。だから、その設定を見事に再現した「レッド・ミラージュ」の模型はすさまじい評判を呼び、5万円を超える価格設定と共にオタクたちの話題を独占した。

ところが、その発表会場にチラシが置いてあった。そこには「レッド・ミラージュは赤く塗

●ガレージ・キット史上に残る名作「1／35スケール　LED・ミラージュ」。5万円以上する組立キットだ。写真提供は㈱海洋堂。

れ！」という大旦那の檄文が載っていたのだ。
僕ははっと気づいた。
あわてて、アートプラのバックナンバーを集めて読んだ。すると、次々と見つけてしまったのだ。
「零戦は赤く塗れ！」
「戦艦大和は赤く塗れ！」
僕はやっと気がついた。
そうか、大旦那はこれはと惚れ込んだ模型はいつも「赤く塗れ！」と書いていたのだ。気づいて、僕は大笑いした。そして、今まで以上に大旦那の大ファンになってしまった。
大旦那の「赤く塗れ！」はもちろん本気だ。模型をアートにしたいという熱い情熱の現れともいえる。でも熱い情熱がいつも「赤く塗れ」なのがおもしろいじゃないか。その熱い情熱が大旦那に同人誌を作らせ、日本全国の模型店を行李を担いで廻らせるのだ。それを誰が止められよう。
少なくとも僕は応援する。
それからというもの、僕は期待しながら海洋堂のチラシや広告を見るようになった。で、とうとう数年前の恐竜ブームの中、大旦那の「ティラノサウルスは赤く塗れ！」の記事を見つけた。長生きはするもんだ。
僕は鬼の首を取ったように喜んだ。
海洋堂の大旦那は、今度はいつ、何を「赤く塗れ！」といってくれるだろうか。オタクたちはやっぱり海洋堂から目を離せない。

VI-3 手塚治虫VS宮崎駿

●テレビアニメの創立者・手塚治虫

アニメ界を語るとき、まず最初に出てくる人物は手塚治虫である。彼もまた、ウォッチングするのになかなかいい対象だ。死んでしまって本当に残念だけど。

彼の作った日本初のテレビアニメ『鉄腕アトム』は、誰もが知っているとおり大ヒットした。その後『鉄人28号』だの『ビッグX』だの、次々とテレビアニメを作ることができるようになったのも、手塚さんのおかげである。

何しろ、それまでアニメといえば東映がそれなりの予算できちんと作っていたマンガ映画しかなかった時代だ。マンガ映画なら1時間とか1時間半作ればすむ。が、テレビは毎週30分、1年放映しようと思えば26時間も作る必要がある。時間単価をマンガ映画並に計算すると、莫大な金額になる。

おまけにテレビマンガなんて、初めての試みだから受けるかどうかも疑わしい。当然スポンサーがなかなか付かなかった。

が、手塚さんには見えていた。

「これからはテレビアニメの時代だ。日本全国のお茶の間にテレビアニメを届けるのだ。それこ

そがこれからの日本文化の進むべき道だ！」

情熱に燃える手塚さんは、東映なら貧血で死にそうなほどの出血大サービスの予算、（1話あたり55万円）でテレビアニメを受けてしまった。

彼の回りには彼の情熱に感動したスタッフが次々と集まって、手塚治虫のアニメ製作会社・虫プロダクションは設立された。虫プロでは情熱のあるスタッフが日夜がんばったが、いかんせん、いつも貧乏でスタッフ数はぎりぎり、スケジュールはオセオセだった。そのため、スタッフはスタジオに寝袋で泊まり込み、というのが当たり前になった。

「手塚さんがもうちょっと我慢すれば、テレビアニメ制作費の相場も、ずっとましなものになったのに」

というのは、アニメ業界人なら誰もがいう台詞だ。彼が亡くなったとき、マンガ専門誌の追悼記事にまで書かれてしまうほどだ。

●虫プロが貧乏から選択したリミテッドアニメ

僕はこの前、アメリカのオタクにまで「センセイ・テヅカがダンピングしたために日本のアニメはリミテッドアニメなんだろう？」と聞かれてしまった。バレてるんだよなぁ。

アメリカでアニメーションといえばディズニーとかのフルアニメーションのことだ。つまり、1秒間24コマ、画面内で動くべきものすべてが動いているアニメである。フルアニメなら1秒間で24枚のセルがいる。

それに対し、貧乏な虫プロが開発したのは3コマ撮り、動かせるところだけ動かすリミテッドアニメ。1秒間用に8枚だけセルを作る。で3コマずつ同じセルを撮影する。これで合計24コマになる。フルアニメに比べ、多少カタカタ動くが、まあストーリーを伝えるにはこれで充分だ。

その後日本アニメはリミテッドアニメが当たり前となってどんどん進化し、日本独特のアニメ文化を生み出す結果となった。
僕なんかは「制限のあるところにこそ進化があるんだよな。うんうん」なんてノンキに考えてしまうが、業界関係者はなかなかそうも達観できないようだ。

●放映中にコンテを切る

が、手塚さんはそれで懲りたわけではない。その後も僕たちウォッチャーの期待通り、順調にムチャを続けてくれた。
特に有名なのは毎年日本テレビの「24時間テレビ・愛は地球を救う」で放映される2時間スペシャルアニメ。これの制作状況のハチャメチャさは語り草だ（アニメの制作スタッフ同士はときどき「今までにこんな難局を切り抜けたことがある」という自慢話をする。しかし未だに「手塚の24時間で、こんなムチャをした」という人物が現れると、みんな脱帽するしかない）。
放映時間が2時間もあるテレビスペシャルなんて、映画と同じだ。が、もちろん手塚さんは破格の値段で受ける。一度、数字を聞いたことがあるが、同じアニメの作り手として絶句するような金額だった、とだけいっておこう。
巷ではヤマトだのガンダムだの華やかな頃だ。ここは一発俺だってナウいアニメを作れるところを見せたい、と手塚さんは張り切ってしまうからだ。
この頃、手塚さんはすでにマンガもたくさんヒットしてお金もあり、評価もされ、大先生だ。それなのに「ここは一発俺だって」と考えられる彼に、僕たちオタクの心は熱くなる。
が、皮肉なことにその情熱の結果が破格の値段なのだ。当然スケジュールがメチャクチャになる。金がないからにっちもさっちも行かない。

24時間テレビの第1回アニメ『バンダーブック』では1巻目（最初の20分リール）を放映している最中に4巻目を現像していたという、信じがたい噂が囁かれている。

このすごい記録は毎年更新され、とうとう末期の作品『フウムーン』では、アニメ放映中なのに手塚さんはまだコンテを切っていた（コンテとは脚本を元に作るアニメの設計図。もちろん、アニメ制作には絶対必要不可欠である!!）。

放映中の作品のコンテを切っていても、もちろん間に合うはずはない。しかしオンエアには絶対に穴を開けてはいけない。そこで現場では、1週間も前に制作スタッフが今までで完成したセルや背景を適当に組み合わせ、ばんばん撮影して編集してしまうのだ。僕にこの話をしてくれた人は「ありゃアニメの制作じゃないね。ただのパズルだよ」といっていた。

じゃあ、なぜ手塚さんは放映当日にコンテを切っているのか？

まあ、それが情熱家・手塚さんの手塚さんらしいところなわけだ。

「オレの作品なんだから、オレがコンテ切るに決まってる！」

世界の手塚にそういわれてしまえば、もうだれも「センセイ、もうオンエアしてますけど」なんて突っ込めるもんじゃない。以前、友人が手塚さんの24時間アニメの制作をやったときに内幕を聞いた。彼は「放映2週間前になると、さあ今年はどうやって乗り切ろう、と気合いが入る」と笑っていた。あのプロダクションは制作に至るまで豪快さんばかりなのだ。

だから、オタクたちは24時間テレビのアニメを楽しみに見る。

最初の方のそれなりに絵もきれいでストーリーもしっかりしているところを見て「ふんふん、こんなのをやりたかったのだな」と理解する。

キャラ崩れが起きたり、止め絵が多くなると「おっ、乱れてきたな」と楽しむ。

そしてストーリーのつじつまが合わなくなる頃には「お〜、何とここまで!!」と喜ぶのだ。そ

して、手塚さんの情熱とスタッフの必死のがんばりに思いを馳せるのだ。

●宮崎駿の手塚追悼文

さて、その手塚さんが情熱の人生に幕を下ろしたとき、マンガ評論誌「コミックボックス」では大々的に追悼特集をやった。そこにこんな文章が掲載された。

〈手塚さんの特集だそうですが、悼む大合唱はたくさんあるだろうから、それに声を揃えて1緒に大合唱する気は、ぼくはないです。（中略）

アニメーションに対して彼がやったことは何も評価できない。虫プロの仕事も、ぼくは好きじゃない。好きじゃないだけでなくおかしいと思います。

いちいちそれを言葉に挙げていうのはしんどいから言いませんが『展覧会の絵』（66・11）も、何だこの映画と思ってみていた。『クレオパトラ』（70・9）も、ラストで「ローマよ帰れ」というあたりに嫌味を感じました。それまでさんざん濡れ場ばかり一生懸命やってて、何が最後に「ローマよ帰れ」だと思って、その辺に手塚さんの虚栄心の破綻を感じたんです。

一時彼が「これからはリミテッドのアニメーションだ。3コマがいい3コマがいい」とさかんにいってましたが、リミテッドアニメーションは3コマという意味ではないですし、その後言を翻して「やっぱりフルアニメーションだ」とあちこちで喋るに至って、フルアニメーションの意味を知らずにいってるんだと思ってみてました。同じようにロートスコープをあわてて買い込んだときにも、もうぼくらは失笑しただけです。

自分が義太夫を習っているからと、店子を集めてムリやり聞かせる長屋の大家の落語がありますけど、手塚さんのアニメーションはそれと同じものでした。

昭和38年に彼は、1本50万円という安価で日本初のテレビアニメ『鉄腕アトム』をはじめまし

●手塚治虫と宮崎駿。二人とも、「きかん坊」な面構えである。写真提供は共同通信社。

た。その前例のおかげで、以後アニメの制作費が常に安いという弊害が生まれました。（中略）
アニメーションに関しては――これだけはぼくがいう権利と幾ばくかの義務があると思うので言いますが――これまで手塚さんが喋ってきたこととか主張したことというのは、みんな間違いです。（後略）〉

死者にムチ打つ、とはこのことだ。とにかくすごい内容だ。これが、手塚さんが元気なときに発表された文章ならともかく、追悼記事なのだ。今さらいってもしようのないことを、ここまでいうとはいくらなんでも大人げない、という衝撃を受けたのを覚えている。

当然、他の同業者や文化人も手塚さんを讃えたり、悼んだりしている。当たり前だ。なんせ追悼特集号の記事なのだから。当時、朝日ジャーナルを初めとして、ありとあらゆる雑誌が「手塚治虫追悼号」を出版した。そこでは日本中の文化人が手塚氏を悼み、褒め称え、偉業を讃えていた。

その絶賛の嵐の中、このヘンな文章は異彩を放っていた。

この大人げない文章を書いたのは、当時すでに日本一のアニメ監督の座を獲得していた宮崎駿だ。

才能に恵まれ、後輩の指導にも熱心で、人徳者として知られている彼が、ここまで書くからにはよほど何かあったんだろう、と下司の勘ぐりを働かせてしまう。それ以後オタクたちは、宮崎駿の発言はすみからすみまで読み、下心で作品を見直し、いろんな人の語る宮崎論もチェックして、考えをめぐらせる。

そうやって、自分なりの宮崎像を作ってオタク友達と語り合うことも、通の目を養うためには大切なことだ。僕が今から書く宮崎駿像は、そうやって僕が作ったものだから、本人に聞いても本人と親しい周りの人に聞いてもまったく違う意見かもしれない。

ただ、僕ががんばって集めたデータから、意外な宮崎駿像を組み立てることができた、ということがなんといっても僕にはおもしろいわけだ。
というわけで、僕なりの宮崎駿像である。

●赤旗でマンガ連載開始

宮崎駿の父は、戦争中は戦闘機を作る下請け工場の工場長だった。社長は伯父さんで、つまり彼はお金持ち一家に生まれた坊ちゃんだったのだ。

空襲のさなか、無一文で空襲を逃れて避難する人たちの中を、宮崎一家は自家用車で移動したというのだから相当なブルジョアだ。子供時代の彼は、戦車や飛行機が大好きで、手塚治虫のマンガが大好きだった。勉強もよくするいい子として成長した。

高校生の頃、思春期を迎えた彼は好きだった兵器関係の洋書を庭で燃やした。生まれ育った環境から、何の疑問も持たないままに、大好きだった戦車や戦闘機といったメカを「戦争の道具」として初めて認識し、これではいけないと思った、というのが彼の弁だ。当時盛んになりはじめた学生運動の影響で「虐げられた人民が無理矢理行かされる戦争」というイメージも大きかった。

高校卒業後、彼は典型的なおぼっちゃまコース・学習院大学に進学する。ここで彼はマンガ家を志し、マンガの連載をはじめた。それも、よりによって赤旗で、だ。『砂漠の民』というSFとマルクス主義を合体したようなマンガだった。しかししばらくして、彼は連載をやめてしまう。どうしても手塚治虫を超えられない、というのが理由だったという。

彼は悩んだ末、あっさりマンガ家を断念してしまう。

●米帝ディズニーに対抗する日本アニメを作る

学習院大学卒業後、宮崎駿は東映に入社し、アニメーターとなる。その理由が凄い。
「米帝ディズニーに対抗するアニメを日本で作る」
というのが、青年・宮崎駿の志望動機だった。
何のことかわからない人も多いだろうと思うので説明する。「米帝」というのはアメリカ帝国主義のことで、貧しい国の国民を低賃金で働かせて、アメリカばかりが豊かになるような政策といったような意味。学生運動が盛んだった60年安保の頃にはアメリカ批判としてよく使われた言葉だ。
確かにディズニーはアメリカンな考え方全面肯定の映画ばかり作るし、戦争中は戦意高揚映画もいっぱい作ったりもしている。それにしても「米帝ディズニー」と熟語みたいにいい切るところがスゴい。
彼は、東映で高畑勲という先輩に出会う。高畑勲は東大仏文科を卒業してヤクザ映画会社東映に入社した、という変わり者だ。仏文科なんか選んでサルトルを読むような奴は、マトモに就職する気なんかなく、もちろん屈折しまくっている。
その高畑勲に、宮崎駿はモロに思想的な影響を受ける。思想の根幹は共産主義だ。裕福な自分の生い立ちに疑問のあった宮崎駿は、そういったことに見識の深い高畑勲にイチコロでまいってしまった。
僕にはなんだか、素直に育ったムーミンが、ひねくれ者のスナフキンに人生の裏を教えられてるイメージを投影してしまう。

●手塚治虫への怒り

こうして宮崎駿の思想は、より強固になっていく。

「米帝ディズニー許すまじ」だったのが、「ハンバーガーを食う若者は大嫌い」となり、「ディズニーが大好きと公言する手塚治虫は許せない」と発展してくる。

もともと大好きで、あこがれていて、どうしても超えられなかった手塚治虫。そのためにマンガ家を断念せざるをえなかった手塚治虫。

だからこそ、手塚治虫が「米帝の手先」なのは許せない。反抗の対象となってしまうのだ。

手塚治虫が虫プロを作って『鉄腕アトム』を作りはじめたときも、宮崎駿はめちゃめちゃ怒った。

東映などの日本アニメの映画はフルアニメといっても2コマ撮り、つまり1秒間に12コマだった。それが手塚治虫は3コマ、つまり1秒間に8コマしか使わない粗悪品にしてしまったのだ。

しかも内容は、ロボットが喧嘩をするという大衆に迎合した低俗なものだ。もちろん、宮崎駿がこのとき考えていた「大衆に迎合しないもの」とは「労働や連帯の素晴らしさを謳い上げる」「啓蒙的な内容」のアニメだ。つまり「共産主義を子供たちに教育する」である。

そんなもの、どこを探しても『鉄腕アトム』に入っているわけもない。

もちろん、極端なダンピングで、手塚治虫がアニメを受注してしまったことも許せない。予算が少ないということは、アニメーターたち労働者の労働環境が悪くなるということだ。案の定、『鉄腕アトム』のスタッフたちは低賃金で泊まり込み、徹夜までして働いている。

手塚治虫はいいかもしれない。マンガの収入が山ほどあるのだから。アニメでいくら損をしても彼は平気なのだ。だが、他のスタッフたちは違う。アニメ業界全体のことを考えたら、絶対そんな条件で仕事を受けるべきではない！

大好きだった手塚治虫だからこそ許せない。
どうしても越えられない才能の持ち主だからこそ、許せない。
その心が、手塚治虫の追悼記事にまで、大人げない恨み言を書いてしまうわけだ。
うう〜〜ん、いいぞ、宮さん！　ぼくたちオタクは、そんな「濃い」生き方をしている宮崎さんが大好きだ。いつまでも大人げないことをいい続けて欲しいと思う。間違っても分別臭い環境論なんか、語って欲しくないもんだ。

VII

オタク文化論

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

●ゲームはアートでない

以前、フランスの版画家集団アトリエ・アルマーのアーチストたちと話したことがある。彼女たちはフランス政府から援助を受けながらアーティストとして活動している。アトリエはナポレオン時代に要塞だった建物を改造したもの、日本の美術展への出展も政府後援だった。いわゆる、「ちゃんとしたアーティスト」なわけだ。そんな彼女たちに僕は、「マリオやソニックなどのコンピューターゲームを、アートとしてどんなふうに評価しているか？」と聞いた。

コンピュータゲームは新しいメディアだ。だから、アートとしてはまったく評価はされていない。通産省なんかは「これは外貨を稼げる！」と思って注目しているようだが、文化庁なんかは無視の構えだ。上野の国立美術館で『ゲーム展』をやるのはまだまだ先のことだろう。

しかし同じクリエイターとして、現場に立っている者の感覚は違うのではないか。僕はそう考えたわけだ。彼女らにしてみても、このまったく新しい形の「アート」に注目しているに違いない。だからマリオをどう思っているのか、アーティストとして、ライバルとしての言葉を聞きたかったのだ。

ところが、アトリエ・アルマーのリーダー・ローレンスはこの問いを一笑に付した。

●アトリエ・アルマーのリーダー・ローレンス。

「ゲームはアートじゃない。うちの子もゲームが好きで、放っておくとゲームばかりやりたがる。だからゲームは日曜日に1時間だけと決めている。日曜日は家族で子供を美術館や博物館に連れていって、アートとは何かをちゃんと教えている」

僕は「これだから教養のない人は」という目で見られてしまった。彼女たちにしてみれば「アート」とは教養として学ぶべきものなのだ。けっして子供たちが自分から自然に飛びつくような「おもしろい」ものではない。その「おもしろさ」と、いわゆるアカデミックな世界の「アート」とは何の関係もない。本来、関係がないからこそ、「アートは教養として学ばないと身に付かない」ものなのだ。

誤解しないで欲しいが、僕は彼女たちを「頭が古い」と責めているのではない。これ程までに「価値観が違う」ことに驚いただけだ。

彼女たちの考える正統派文化では、アートとは「教養」であり、大人の文化である。そして「子供が喜ぶ文化」というのは、その本格的・正統派文化と敵対する「何か別の文化」らしい、ということだ。

●メインカルチャーの子供観

彼女たちが子供に教えようとしている「本格的・正統的文化」とは、メインカルチャーと呼ばれているものだ。メインカルチャーとはおおざっぱにいうと、アート、文学、科学、歴史、クラシック音楽といったアカデミックかつクラシックなもの。もっと平たくいうと大学で昔から研究してきたようなもののことである。

彼女たちが所属しているヨーロッパ文化圏では、メインカルチャーを身につけるのが当たり前である。それも出来ない人は「クラスが低い」とされてしまう。いまだ階級社会の色合いを強く

残しているヨーロッパでは、「メインカルチャーを身につけず、自ら階級を下げる」なんてことは半分自殺行為のようなものなのだ。

で、そんな社会でも「子供のための文化」は存在する。ただし、これは「子供が楽しむため」のものではなく、「子供をちゃんとした大人に教育するため」の文化だ。「ちゃんとした大人」とは、「自我が確立した市民」という意味。わかりにくければ、メアリーポピンズやピーターパンに出てくる父親のように、銀行員や実業家、役人といった「立派な人たち＝階級社会の市民」と考えてもらっていい。

アカデミックな教養があって、社会的信用も高い立派な大人。子供はみんなこういう立派な大人・市民になるべきだ、というのがメインカルチャーな考え方だ。そのための教育を目的として与えられるのが子供文化だ。

現在、日本でも若いおかあさんたちに人気の高いヨーロッパの知育玩具といったものは、みんなそのポリシーで作られている。レゴやパズルなど、日本でもメジャーなおもちゃはもともとすべてそういう目的で作られたものなのだ。

この子供文化に対する考え方は、一見当たり前のように聞こえるが、実は日本人の考え方と全然違う。ヨーロッパでは、子供にそういった安全で教育的なもの「しか」与えないのだ。テレビ番組を自分で選ばせるとか、テレビゲームを次々と買い与える、といったことは一切ないのが本来のメインカルチャーな考え方なのだ。「子供文化」とは子供たちが作る文化ではなく、「大人が与えるべき文化」でしかありえない。

そういった価値観からとらえると、日本のアニメはもちろん子供の教育のための文化に入るわけはない。教育的な要素がないどころか、人を殴ったり下品だったりで反教育的な要素がたっぷり含まれている。それを見続けることによってアートや音楽に関しての見識も深まったりしな

い。合格ラインの作品などゼロだ。

こういったものを子供に与えるなんて考えられないというのがヨーロッパのメインカルチャーの方々の考え方だ。こういった人たちにとって、日本アニメは「サブカルチャー」に見える。大人に反抗する文化「カウンターカルチャー」、立派な大人になりきれないオチこぼれの若者が作る文化、「サブカルチャー」。

だから、ちゃんとした大人と自分をとらえている人たちは日本アニメを相手にしない。子供たちをちゃんとしたメインカルチャーに導いてあげるのが、大人の義務と責任なのだから。

●子供はカオスである

なぜ、そこまでメインカルチャーは抑圧の力が大きいのか？　少し説明してみよう。

メインカルチャーのルーツは、キリスト教とギリシャ哲学だ。

まずギリシャ哲学の頃からの伝統的考え方として「世の中のすべてには理由がある。物事はすべて論理的に存在していて、人間が努力して賢くなればあらゆる事は解明できる」という思想がある。

その考え方をキリスト教が少しアレンジする。世の中には、はっきりとした秩序（コスモス）の部分と、はっきりしない無秩序（カオス）の部分がある。コスモスが神の世界、カオスが悪魔の世界だ。

この世界観をよく表すエピソードとして、教会の鐘の音、というのがある。中世の城塞都市には、必ず町のど真ん中に教会がある。これは、教会の鐘の音の聞こえる範囲が教会の安全保障ラインだ、という考え方から来ている。つまり、鐘の聞こえる範囲はコスモスで神の世界、聞こえない森の中はカオスで悪魔の世界、ということなのだ。森の中のことに神様は責任を持ってくれ

●中世都市の教会。市民を統御するシステムであると同時に、秩序ある世界の象徴でもあった。写真提供は共同通信社。

ない。
実際、中世ヨーロッパの都市は鬱蒼とした森の中にぽつんと穴があいたように、そこだけ切り開いて町を作っている。一歩町から外へ出ると悪魔の世界という考え方も自然なことかもしれない。『ドラクエ』で町を離れるとモンスターたちが徘徊する平原というのも、実はこういった考え方がもとになっているのだ。
こういう中世の世界観の中で科学は生まれた。
もともと科学は森とか海とか植物とか、そういった魔の世界を研究してその中に秩序を見つけ出してコスモスにする、という行為だったのだ。科学は「魔の世界」に光を当てて、「神の世界」に取り戻す、という宗教的戦いだった、ともいえる。
こうやって生まれた科学を中心とするメインカルチャーは秩序だっていること、論理だっていることがもっとも大切とされる。
それに対し、自分の感情のまま振る舞う子供は、存在自体カオスであって、良くない状態なのだ。早くコスモスな大人に成長するべき存在と考える。
イギリス人が子供を他人である乳母に預け、しつけさせるのも子供の無秩序な行動は「悪」と考えるメインカルチャー的価値観から来るものだ。
さて、乳母を雇って子供をしつけさせる、なんていうのはある程度お金持ちじゃないと出来ない。メインカルチャーとは、そういった人たちを対象とし、そういった人たちに支えられた文化だ。いい換えれば「メインカルチャーを身につけているものは、育ちが確かなちゃんとした人」ということになる。つまり、この文化を理解している、ということが「階級」の証となるのだ。
しかし産業革命あたりからヨーロッパは「富の獲得」に邁進した。ヨーロッパの人全部が「階級」みたいなものを手に入れちゃったのだ。これを「貴族文化の大衆化」とか「市民文化の確

●ブリューゲル作「盲人が盲人を導けば溝に落ちる」より。中世の森は追い剝ぎや山賊の徘徊する「神の安全保障圏外」であった。

立」と呼ぶ。
当然、子供たちは全て「立派な市民になるための、大人が作った子供文化」を押しつけられることになった。「子供はこういうのを見てればいい」とか「こんな大人にならなきゃダメ」という抑圧の中から、「反抗の文化」が生まれてくる。

●カウンターカルチャーからサブカルチャーへの変貌

「そんな階級社会文化・メインカルチャーなんかいやだー」という反抗のパワーの源は抑圧の力だ。抑圧の力が大きければ大きいほど、反抗という反作用も大きくなる。こうして生まれてくるのが「カウンターカルチャー」なのだ。
「『立派な市民』なんていっても、あんたら戦争ばっかしてるじゃないか。オレたち、そんな『立派な市民』なんかになんねーよ！　階級社会？　クソくらえ！　メインカルチャー？　クソくらえ！」
これがカウンターカルチャーの基本理念だ。だからロック・スターが打ち合わせの時間に遅刻してくるのはスタイル上の問題ではなく、思想上の問題である。「時間を守る？　そんなコスモスな発想に付き合ってられるか！　オレたちはもっとカオスなんだぜ」
これが「カウンターカルチャー」の本質なのだ。さて、これが新大陸・アメリカという「あんまり階級社会じゃないところ」へ渡っていった。ところがカウンターカルチャーのエネルギー源は「階級社会の抑圧に対する反抗」だ。見回しても、ヨーロッパほど強烈な階級社会なんてない。オレ達は何に「反抗」したらいいんだ？
ここでカウンターカルチャーは徐々に「サブカルチャー」に変貌した。
「サブカルチャー」という言葉は「何だかよくわからんけど、若者文化のことだろ」ぐらいに認識されている。その認識はほぼ正しい。

アメリカの若者たちには「反抗すべき階級」がなかった。階級がないから反抗の理由もない。そこで彼らは「大人になること」そのものに反抗することにしたのだ。

「若いってことは、それだけで正しいんだ！　大人ってことは、それだけで間違ってるんだ！」

同時にサブカルチャーがアメリカで生まれた理由として「消費者文化」である、という側面も無視できない。エスタブリッシュメントたちのピューリタニズム（清貧思想）に対するアンチテーゼとして、サブカルチャーは大量消費を翼賛する文化になったのだ。

この2つがサブカルチャーの基本理念だ。だからサブカルチャーは常にその時代の消費者である若者・子供たちの顔色を窺う。メインカルチャーでは「カオス」として否定されているようなものを評価し、カオスの代表選手である「子供」のセンスが前面に押し出されているのだ。だからキース・ヘリングの落書きがアートとして評価される、というのは「サブカルチャーがメインカルチャーに勝利した」という意味を持つのである。

●復習

少しまとめてみよう。もともとは一部貴族や裕福階級のものであった「文化」。しかし農奴たちが「市民」となることによって、そんな貴族文化も大衆に開放される。そして優良（階級）市民の証は、大衆化された貴族文化・「メインカルチャー」を身につけているかどうかで決まる。

しかしそんな階級社会に異を唱える者たちは、メインカルチャーに対抗する「カウンターカルチャー」を育て上げる。それは相次ぐ大戦への批判とともに瞬く間に世界へ拡がるが、階級社会的締め付けの薄い場所では「反抗すべき階級」が見あたらなく、変質を余儀なくされる。「じゃ、オトナに対する反抗ってことでいこう！　若者万歳！　消費者万歳！」、これが「サブカルチャー」である。

これが20世紀末の西洋文化・基本マップだ。

●ファッションとしての日本サブカルチャー

太平洋戦争の敗北後、日本は西洋的思想・文化を躍起になって輸入した。これまでの日本的思想・文化はすべてマチガイで、だから太平洋戦争なんてマチガったことをしでかして、オマケにボロ負けしてしまった。これが当時の日本人の考えだった。

実は、明治維新の時に何も考えずにとにかく西洋思想・文化を輸入し、富国強兵政策を採ったのが軍国主義への道であった、という単純な事実はあまり思い出されなかった。「アメリカ的、かっこいい！　日本的、かっこわるい！」この文化的ヒステリー運動は、この国を「文化的植民地」に仕立て上げた。

それから五十余年。日本の経済は復興し、「第二次大戦勝ち組」諸国を凌駕しているのが現状だ。しかしこの国の文化はいまだ「アメリカ的、かっこいい！」という植民地的発想から抜け出してはいない。それどころか「日本発のサブカルチャーにも世界で通用するものがあるんだ！」なんていう世迷い言をまき散らしながら、日本での成功をバックに欧米でデビュー（＝失敗）するミュージシャンは後を絶たない。

日本のファッションやサブカルチャーはモノマネの域を出ない。モノマネなのも当然で、日本では大人に対する反抗なんていう思想は本来備わっていない。だから、表面を真似るしかない。日本製サブカルチャーのかっこわるさは、「思想なきファッションのかっこわるさ」なのだ。ゴキゲンでマルコムXの帽子かぶってて、黒人のあんちゃんに「お前、わかってんのかよ！」と問いつめられるかっこわるさなのだ。

だからサブカルチャー方面では日本は世界にまったく評価されていない。求められてもいな

い。今この瞬間、日本という国がなくなっても、文化的な意味において世界はまったく困らないのだ。

その唯一の例外が「オタク文化」である。アニメ、コンピューターゲーム、マンガといったオタク文化は世界中の人々に求められている。

はっきりさせておこう。オタク文化はサブカルチャーではない。「貴族文化（メインカルチャー）→カウンターカルチャー→サブカルチャー」とはまったく違った文脈で進化したものだからだ。では、オタク文化は何から進化したものなのか？　それを考えるために、再び「子供というものの捉え方」から始めてみる。

●子供に寛大な日本

日本文化で「子供」とは決していけない存在ではない。むしろ、子供のままでいることは純真な心を失わないすばらしいことと考えられる。子供と遊ぶ良寛さんのような人物が聖人とされたりする。日本文化において、子供は未完成の大人ではなく、根源的な人間像としてとらえられるのだ。

また伝統文化も子供に寛大だ。歌舞伎や能の世界でも、3歳の子供が舞台に立つことは往々にある。もちろん芸としてはまだまだ未完成で無秩序な状態だ。しかし歌舞伎や狂言の観客はそれを許し、楽しんでしまう。西洋文化の頂点・バレエなどでは子供が舞台に立つなど考えられない事態だ。

そのかわり歌舞伎では、3歳の子供も役者として厳しく対等に扱う。子供だからという言い訳はない。そこには歌舞伎の世界での師匠と弟子という差はあっても、子供と大人という差は存在しない。子供から大人へ、もっとナチュラルに捉えられているのだ。

●中村勘九郎の長男は5歳で二代目中村勘太郎を、2歳下の弟も二代目七之助を襲名した。写真提供は共同通信社。

子供はコスモスの世界を揺るがすカオスではない。同じく町外れの森も、決して「悪魔の領地」ではない。森も、子供も、それら全ては「あるがままの自然に近い状態」として肯定的に捉えられているのだ。

こんな社会では「大人社会に対する反抗」という文化は生まれない。村と森の境目が曖昧なように、大人と子供の境目すら曖昧なのだから。

日本でも「貴族文化」というのはあった。しかしそれは応仁の乱あたりから京都という「実質上の遷都された後の僻地」に放置され、人々はそんなものとは無関係に高度消費文化を花開かせたのだ。

●オタク文化の自由さ

その日本型文化の源流がオタク文化の中には流れている。

だから日本の「子供向け文化」では、子供を一人の人間としてとらえ、一人前のものを与える。もちろん年齢によってできないこと、わからないことも多々ある。それでも最初からわからないと決めつけたりはしない。3歳の子供に舞台に立たせるように、大人の欲望や葛藤を躊躇なく入れる。

たとえば子供向けのアニメの中に、人間の心の闇や葛藤を描いたりする。アニメ版『アルプスの少女ハイジ』では、気難しいアルムお爺(じい)の孤独感が、原作よりもウェイトが置かれ描写される。

ロボットアニメの中に、未来戦争に苦悩するロボット乗りたちの心を描いたりする。資本主義社会の中で翻弄される人間像を『クレヨンしんちゃん』の中で描いたりする。もちろん、そんな難しいことがわからない幼い子供たちにも楽しいように形を整え、その上で本質的なテーマを入

れるのだ。
見ている子供たちみんながわからなくてもいい。でも、12歳でも頭のいい子ならわかるかもしれない。18歳でもバカにはわからないだろう。できれば20代、30代の賢い大人をおおっといわせたい。
オタク文化は、そういった世界でも類を見ない特殊な「子供文化」から派生・進化して出てきたものだ。そんな世界観で作られるオタク作品は、子供文化の形を借りた総合芸術なのだ。
ハリウッド映画が世界を席巻した理由は、多民族国家アメリカのあらゆる民族、あらゆる階層の人々にわかるように、という枠があったからだ。そのために間口の広い、しかも奥行きの深い作品が数多く作られた。日本のオタク文化も、子供向けで誰もが楽しいという間口の広さと、そこに深いテーマやドラマを入れるという奥行きの深さで世界を席巻し始めている。
このように日本文化には2つの特徴がある。一つは江戸時代に成立した消費者文化。もう一つは「子供向け」の文化。

●オタク文化=職人文化

僕はオタク文化というのは「江戸時代の消費者文化」である職人文化の正統な後継者ではないかと考えている。つまりオタク的な楽しみとは、職人の芸を観賞するというスタンスの楽しみ方ではないだろうか。職人の匠の技を愛でたり、由来を確かめたり、粋を観賞したりする。その中で第4章で説明した「世界」と「趣向」という決まりに則った作品観賞、見立てという抽象化など、日本の古典文化と同じ方向へ進化していったのだ。
ではその「職人文化」というものを探ってみよう。
どんなにいいキセルも、見方のわからない人にはただのキセルでしかない。せいぜい変わった

柄とか、売値が高い、とかいうのがわかる程度だ。

こういう人は野暮（やぼ）と呼ばれて嫌われる。

これに対して、わかる人はこのキセルからいくつもの発見をする。たとえば「キセルの材質が錫と違って銀だ、これは色味はいいのだが細工しにくいため敬遠されがちな材質じゃないか。なかなかの腕の技と見た！」とか「この模様はよく見たら千鳥じゃないか。なるほど、タバコの煙を洲浜に見立てて、その上で千鳥か」とかの作者側の暗号をわかってくれる客を「粋（いき）」と呼ぶ。

作る方も粋な人ならわかってくれるだろう、と考えて作る、見る方もそれに応える。逆に作る側が手を抜けば見る側から厳しい批判が返ってくる。

以前説明した日本庭園も同じだ。この庭は、あの歌で詠まれた粟津晴嵐（あわづのせいらん）の情景を作ってあるのだな、と見る側も心得ていなければ仕方がない。こういう作り手と受け手のキャッチボールのような関係が日本文化の特徴だ。

日本文化では、粋を理解する客がいなければ文化は成立しえない。現在、落語が滅びてしまったのも、落語の世界の約束事を理解する客が減ってしまったためだといえる。

どんなに世界を守って趣向を凝らしても、そこのところをわかってもらえなければ仕方がない。どう趣向を凝らせばおもしろいのかわからなくなってしまう。仕方なく、趣向なしでいつも同じ演出になっていく。そのため、ますますお客が減っていく、という悪循環が起きているのだ。

この送り手と受け手の関係は、オタク文化とまったく共通のものだ。『魔法陣グルグル』を見て「ふんふん、ＲＰＧのパロディアニメなのね、けっこうセンスいいなあ」とわかってあげるのとまったく同じ構造だ。

西洋のアートならクリエイターは神様だ。アーティストは、受け手の意見など聞かないし、聞

く必要もない。逆に受け手の意見なんか聞いたりしたら、大衆におもねった偽物とされてしまう。

その点、日本文化の場合、作り手と受け手の間で切磋琢磨して文化は進化する。では、作り手と受け手は対等なのかというとそうではない。実は、「作品の良さを理解して言葉にできる」という「受け手」の方が日本文化では偉い、とされているのだ。

たとえば、茶道でも茶器の目利きという仕事があった。実際に粘土をこねたり、窯に火を入れたりする職人よりも、彼らはずっと尊敬されていた。

千利休だって茶碗ひとつ焼けないただの人だが、彼がこれは、と認めればその茶碗は稀代の名器としてありがたがられた。千利休が偉かったから皆が鵜呑みにしたのではない。彼の語る言葉によって、その茶碗から確かに美が引き出せたからだ。

つまり、彼が茶碗の由来を語り、巧みな技をほめ、縁の欠けたさまに感動するしぐさを見て、それまではただのモノであった茶碗は芸術作品に昇格するのだ。

その構造が如実にわかる話として「はてなの茶碗」という落語がある。ただの薄汚い、おまけに水が漏れる茶碗を、茶屋金兵衛が「はてなの茶碗」と名付ける。どこからともなく漏れる水がおもしろい、趣があるというのだ。新しい評価を受けたその茶碗は、いきなりもてはやされ、九条関白、時の帝にまでお墨付きをいただいて、とうとう千両の値がついてしまう。

茶碗が変わったのではない。水が漏ることを価値としてみるという新しい視点が示されたのだ。その視点の変化のおもしろさが千両に値したということだ。

VII-2 オタクは日本文化の正統継承者である

●オタク文化の頂点は鑑賞者である

95、96年のベストセラーに『トンデモ本の世界』という本がある。UFOやオカルト、ユダヤの陰謀といったトンデモない本ばかり次々と紹介している本だ。実に楽しく読める。が、ここに出ている本を実際に読んでみると、単なるくだらない本の場合が多い。本当におもしろいのは「トンデモ本」ではなく、それを紹介する人間の視点なのだ。

「何がどうおもしろいのか、語ること」の重要性がここにある。おもしろささえ語れれば、トンデモ本も日の目を見る。「はてなの茶碗」と同じ構造だ。

このように、オタク文化の頂点に立つのは教養ある鑑賞者であり、厳しい批評家であり、パトロンである存在だ。

それは作品に美を発見する「粋（いき）の眼」と、職人の技巧を評価できる「匠（たくみ）の眼」と、作品の社会的位置を把握する「通（つう）の眼」を持っている、究極の「粋人」でなくてはならない。つまり、僕がこの本の中で一貫していってきた一人前のオタク、立派なオタクということになる。

立派なオタクはオタク知識をきちんと押さえていて、きちんと作品を鑑賞する。当然これは、と目をかけているクリエイターの作品に関しては、お金を惜しまない。逆に手を抜いた作品・職

人に対しての評価は厳しい。
これらの行動は決して自分の為だけではない。クリエイターを育てるため、ひいてはオタク文化全体に対して貢献するためでもある。そこのところをオタクたちは心得ている。
もちろん、クリエイターたちやマスコミの中にはオタク文化を西洋のサブカルチャーの一部と勘違いしていて「クリエイターは文句なく偉い」と考えている連中が多い。「作品はクリエイター様の心の叫びだ。ありがたく拝見しろ。わからないのはおまえが悪い。顔を洗って出直してこい!」ここまであからさまではないにしろ、多くのクリエイターはこういう風に勘違いしている。
その勢いに呑まれている中途半端なオタクも多いが、実は違うのだ。やたら料理人を持ち上げたらその店はダメになってしまう。ちゃんと自分の舌で評価してこそ、よりおいしい料理が望めるというものだ。つまり、職人の芸をきちんと評価する、という形が健全な文化の育成につながることになるということだ。
では、果たしてそんなオタク文化に「オタク学」というのは成り立つのだろうか。
剣道は決して剣学にはならない。
茶道も、決して茶学にはならない。
〜学、というのは発展性のある、研究対象が外部にあるもののみになりたつ。しかし茶道も剣道も、その完成を己の内面世界においている。だから「道」なのだ、
オタクも、そういうものかも知れない。「オタク学」とこの本のタイトルに書いているのはマチガイで、ひょっとしたら「オタク道」が正しいアプローチなのかもしれない。

●自由洗脳競争社会

高度経済社会から高度情報社会へと変化すると、世の中はどう変わるのか？　アルビン・トフラーの「第三の波」の到来、堺屋太一の「知価革命」の結果、やってくる社会に関して、僕は前著「ぼくたちの洗脳社会」で詳しく書いた。

結論としては、自由経済競争社会から自由洗脳競争社会へ移行する。つまり、それまで貴族など一部特殊階級によって独占されていた経済活動が民衆に開放され、自由になった。自由洗脳競争社会は、今まで政治家やマスコミに独占されていた洗脳活動を一般民衆に開放する社会、ということになりそうだ。もちろん、それを後押しするのがデジタル革命を中心とする現在のネットワーク社会運動、という「引き返せない楔」だ。

その変化の中で合理主義・民主主義といった西洋を中心とする価値体系は確実に崩れつつある。そういった大きい変化のひとつとして、メインカルチャーの衰退があるわけだ。

今や、メインカルチャー的な価値観は、どんどん減って、カウンターカルチャーの後継者・サブカルチャーのみが生き延びている。が、本来メインカルチャーに反抗するというエネルギーで存在していたサブカルチャーが、やがて力を失ってしまうであろう事は容易に想像がつく。大量消費社会を前提としたサブカルチャーには限界があるのだ。

自由経済競争の価値観において、子供は一刻も早く大人になることが正しいとされる。子供や老人は社会のお荷物でしかない。子供は早く生産に携わって欲しいと考えるのが健全な考え方だ。が、新しく迎えつつある社会はどうも違うらしい。「20歳からは大人」とか「大学を出たら社会人」「65歳を過ぎたら定年」といったきっぱりした変化を強要されない。子供から大人へ、大人から老人へ、緩やかに自然に変化することが許される社会のようだ。

現に今、先進諸国の間で教育の高年齢化が進んでいる。日本では大学を出てから大学院に入っ

たり、専門学校へ入りなおしたりで社会人になる平均年齢はどんどん高くなっている。また、就職してもカルチャースクールに入ったり、22歳になれば誰もが社会人といったシステムが現実的に崩れつつある。こういった社会にとって、本当の意味で子供から大人まで楽しめるようにできているオタク文化はぴったりお似合いだ。また、高度情報化社会であり、多数の価値観が交錯するこれからの社会では、よいオタクが育ちやすいことは第3章でも述べた。

とはいえ、いくら衰退しつつあっても現在ではまだまだメインカルチャーは圧倒的に社会的な力を持っている。また、これから力を失うだろうといっても、まだサブカルチャーは健在だ。が、今の子供達が大人になる20年後、つまりオタク第一世代が定年を迎える頃にはメインカルチャーは影を潜め、サブカルチャーも目立たなくなり、オタク文化が世界の主流になりつつあるのではないかと考えている。

別に西洋文化が間違っているといいたいのではない。が、日本では西洋合理主義はかなりゆがんだ形で輸入された。あるべき大人の像も、西洋のように絶対的なものではなかった。結果、何となく中途半端な価値体系になってしまった。おまけにゼロ成長社会・高度情報社会に変化しつつある現在、日本社会では、西洋合理主義やメインカルチャーを中心とす

西洋文化
ギリシャ哲学
キリスト教
メインカルチャー
大人になるためのカルチャー
ルネッサンス
音楽
科学
芸術
アカデミズム
反抗
サブカルチャー
反抗する大人がいないカルチャー
WARHOL
SEX&DRUG
DOLPHIN
アメリカへ
PUNK
LOVE & PEACE
大人文化に反抗するカルチャー
カウンター・カルチャー
サルマネ
サルマネ・サブカルチャー
反抗という名のファッション
渋谷系
アート
DJ
V.S.
文化の東西対立
東洋文化
大陸より伝来
仏教・儒教・道教
茶
禅
浮世絵
黒船
町人文化
職人文化
江戸文化
断絶
敗戦
アニメ
オモチャ
マンガ
子供文化
特撮
ゲーム
アニメ
子供のまま大人になってもいい文化
おたく文化

る価値観は、目に見えるほど崩れつつある。その結果としての「オカルト流行り」「カルト教団の犯罪」「商品化される性」という問題にだれも歯止めをかけられない。しかもそれはもともと中途半端だった日本から真っ先に崩れだしたというだけで、実は世界中でその兆候は見え始めているのだ。

キリスト教とギリシャ哲学を源流とする西洋メインカルチャー、そしてその最終兵器としてのサブカルチャー。

四書五経に集約される東洋文化と、禅と茶道を頂点とする日本メインカルチャー、そしてその最終兵器としてのオタク文化。

この二つが今、世界の若者達の間で覇権を争っている。どちらが次世代のメジャーな価値になるのか、まだ誰にも判らない。世界中のサブカルチャー系アーティスト（たとえばマイケル・ジャクソンとか）がオタク文化を取り入れようとしているのは、本能的な行動だろう。今やオタク文化を理解できないクリエイターはオチコボレだからだ。

これから世界は超ネットワーク社会へと進化する。そのネットワークの中で日本発のオタク文化はどこまで登っていけるのだろうか。

僕は今、ワクワクしながら見守っているのだ。

●オタク（東洋）vsサブカルチャー（西洋）。図では略してあるが、日本古来の土着宗教や神道の影響も大きい。

おわりに

●メイキング・オブ・『オタク学入門』

岡田斗司夫著作全集全10巻（別売・自伝1巻）の2巻目『オタク学入門』、お買いあげ、ありがとうございます。

この本の初期コンセプトは、「オタクの成り方教えます」といったハウツー本でした。タイトルも『オフィシャル・オタク・ハンドブック』というスカしたものになる予定でした。しかし、僕の東大ゼミが「オタク文化論」としてちょっと話題になったので、編集の落合美砂さんの勧めもあって『オタク学入門』に決まりました。ちょっと中身とズレたタイトルになってしまったかも知れませんが、話題性に便乗すれば売れるかも、という誘惑には勝てません。やっぱ、売れて欲しいもんなぁ。

というわけで、タイトルに関する文句は太田出版の落合さんにお願いします。中身に関しての絶賛、感想は、もちろん僕にお寄せ下さい。お値段に関するご意見は直接、太田出版営業部がいいのではないかと思います。

こう書くと、本一冊と言っても人間一人で作れるわけではないのだなぁ、と実感します。特に僕の場合は、中身に関しても共同作業になっています。この辺りは前著『ぼくたちの洗脳社会』

で書いたとおりなんですが、もう一度。
まず書いたのは、あいかわらずヨメさん・岡田和美です。僕がぺらぺら〜としゃべるのをヨメさんが文章にしてくれました。『洗脳社会』の時は、書きたいことをどんどんカードにして、構成を考えてから話しました。しかし今回はもっと気楽に、「オタクがどんな作品の見方をしているか」を思いつくままに話す、という手法で制作しました。ガンガン話し続けて、ヨメさんが呆れ顔になったらやめる。で、次の話題に移るわけです。
手書きの字をワープロで清書してくれたのは、小倉由美子さんです。小倉さんから僕へとパソコン通信でデータが送られてきてから、いよいよ長い長い推敲が始まるわけです。UPした原稿を落合さんに電子メールで送ると、彼女が読みやすい順番に組み直してくれました。
又、内容に関しても、色々な方に協力して頂きました。「パクリを探せ！」はパソコン通信「濃縮おたくランド」の方達との話題を元にしました。SF作家の山本弘氏にも、細かく濃いネタをいっぱい頂きました。「まんが戦国時代」は、95年秋の東大ゼミでの、竹熊健太郎氏との対談をもとに書きました。オタク文化論の茶器のくだりは、唐沢俊一さんに教えて頂いたネタです。
本文中の「見立て」を始めとする日本文化の受け取り方は、西村文彦さんの『ジャパネスクの見方』という本のウケ売りです。興味のある方は、読んでみて下さい。
文字データが完成したところで、パソコン通信上でたくさんの方にモニタリング・バグ出しを手伝っていただきました。一亭南大、金成由美、唐沢俊一、カンタベリー、佐々木果、佐藤良平、青ひょん、竹熊健太郎、ナナフシ、西村達治、はーらんえりすん、松原弘武、眠田直、柳瀬直裕、山本弘、ロト、ＩＫＵＰ、ＸＳＵＥ（五十音順・敬称略）の皆さん、本当にありがとうございました。

●資料協力（順不同）
㈱海洋堂
㈱バンダイ
㈱共同通信社
東映ビデオ㈱
㈱東北新社
㈱日本アニメ企画
㈱ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
㈱ポニーキャニオン
大映㈱
㈱ワーナー・ホーム・ビデオ
東京ムービー事業本部
㈱タカラ
ＣＩＣ・ビクタービデオ㈱
アスキー映画㈱
シンエイ動画㈱
東宝㈱
㈱ビックウエスト
㈱ポイジャーエンターテインメント
㈱まんだらけ
㈱バップ
㈱日本テレビ音楽
ソニー㈱
㈱エニックス
㈱双葉社

楽しいイラストを書いてくれた古賀学、大岡寛典、水谷信子、永島武、眠田直、伊藤剛、北久保弘之の皆さん、ご苦労様。鈴木成一デザイン室の皆さん、かっこいいブックデザインに感謝！写真提供を許諾してくれた各社担当さん、ありがとうございました。許諾してくれなかった各社の皆さん、地獄に堕ちて下さい。
なによりも太田出版の落合美砂さん、本当にご苦労さまでした。
ということで、第2巻も無事出版されました。
それでは又、第3巻でお会いしましょう。

1996年4月26日

岡田斗司夫

オタク学入門

INTRODUCTION TO OTAKUOLOGY

印刷——1996年5月24日
初版発行——1996年5月30日
第4版発行——1996年6月28日
著者——岡田斗司夫
ブックデザイン——鈴木成一デザイン室
(CG作成・矢ヶ崎浩子)
作図——ペッパーショップ
(古賀 学+大岡寛典+水谷信子+永島 武)
眠田 直、北久保弘之、伊藤 剛
発行者——落合美砂
発行所——株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
Tel: 03-3359-6262
Fax: 03-3359-0040
振替 00120-6-162166
印刷・製本——中央精版印刷株式会社

ISBN4-87233-279-2 C0095

岡田斗司夫 オカダ・トシオ
1958年大阪府生まれ。
東京大学教養学部「オタク文化論」ゼミ講師。
アニメ、ゲームの製作会社GAINAXを設立。
映画『オネアミスの翼』、NHKアニメ『不思議の海のナディア』、
パソコンゲーム『プリンセス・メーカー』など手がけた作品多数。
著書に『ぼくたちの洗脳社会』(朝日新聞社)がある。
E-mail: GFG04070@niftyserve.or.jp
URL : http : //NetCity.OR.JP/OTAKU/okada/